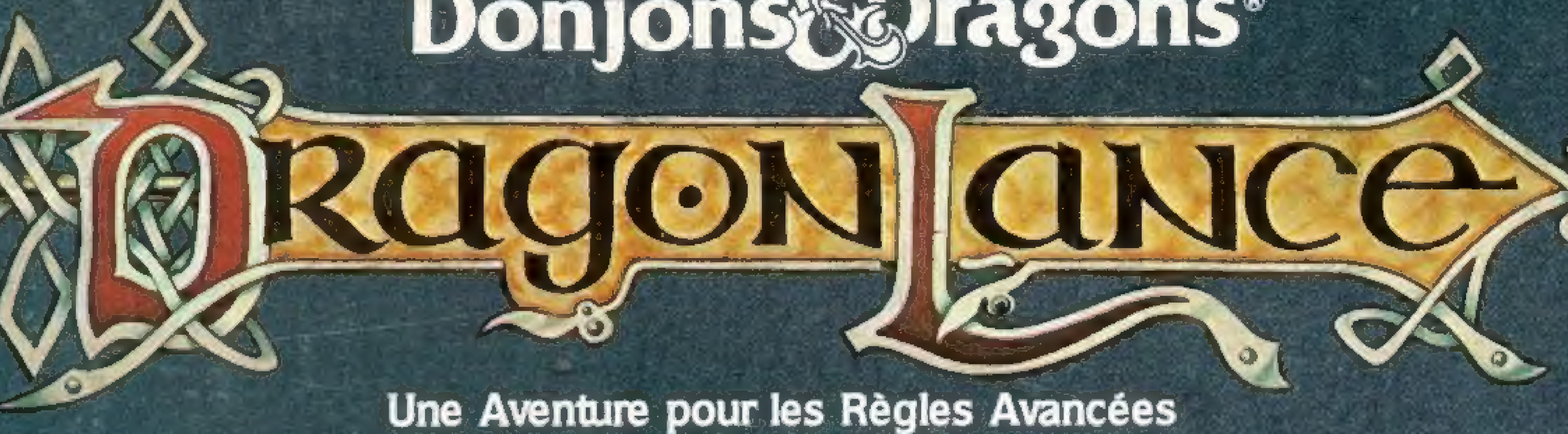
DL6-7

Première partie: personnages de niveaux 6-9
Deuxième partie: personnages de niveaux 7-9



Une Aventure pour les Règles Avancées

Les Dragons de Glace

de Douglas Niles

Les Dragons de Lumière

de Jeff Grubb

TSR™

TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™



Une Aventure pour les Règles Avancées

Les Dragons de Glace
de Douglas Niles

Les Dragons de Lumière
de Jeff Grubb

TABLE DES MATIERES

PREMIERE PARTIE: LES DRAGONS DE GLACE de Douglas Niles

PROLOGUE 2
Où l'histoire est récapitulée, non sans s'accompagner de précieuses indications de jeu.

Chapitre 1: La chute de Tarsis 7
Une cité jadis puissante sombre dans le chaos devant les armées-dragons.

Chapitre 2: Les contrées glaciaires 12
*Dans un froid mordant, une piste abandonnée mène à l'*Orbe des dragons.

Chapitre 3: Le peuple des glaces 16
Une tribu de barbares peut apporter soit chaleur et assistance, soit un trépas glacial.

Chapitre 4: Le château du Mur de Glace 21
Gelée au milieu d'une immense banquise, une antique forteresse dissimule un formidable secret.

Chapitre 5: La baie des Montagnes de Glace 26
Un vaisseau du passé offre un passage vers l'avenir.

EPILOGUE 27
Dans lequel les héros lèvent l'ancre vers l'ouest en quête d'une île mystérieuse de conseil et d'espoir.

SECONDE PARTIE: LES DRAGONS DE LUMIERE de Jeff Grubb

PROLOGUE 29
Grâce auquel se déroule le cours du récit et se révèle le fil de l'histoire.

Les elfes de Krynn 33

Le dragon Silvaire 34

Chapitre 6: Rejetés sur le rivage d'Ergoth 39
Où les Héros de la Lance font naufrage sur une île lointaine.

Chapitre 7: Au coeur des terres sauvages 44
*Les héros fuient le territoire des elfes, afin de remettre l'*Orbe *aux Chevaliers.*

Chapitre 8: Abribrume 51
Dans lequel les héros découvrent le castel d'Abribrume et un curieux gnome.

Chapitre 9: Le Dragon de Pierre 55
Où les aventuriers trouvent le Tombeau de Huma, illustre héros de légende, et le secret des Dragonlances.

EPILOGUE 62
Dans lequel les héros atteignent le territoire des Chevaliers.

APPENDICES
Où les particularités des objets inhabituels, des personnages et des monstres d'importance sont expliquées à l'intention du Maître de Donjon.

Appendice 1: Draconiens (hommes-dragons) 63

Appendice 2: Monstres 65

Appendice 3: Objets magiques 66

Appendice 4: Les récits 67

Appendice 5: Informations PNJ et cartes oniriques 68

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

TSR(UK)Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

depuis le grand Cataclysme. Maudit soit le Grand Prêtre d'Istar pour son orgueil ! Tentant de commander aux Vrais Dieux, il encourût leur colère: Krynn fut puni sous un déluge de feu et d'eau, et moult choses furent à jamais perdues, la plus grave d'entre elles demeurant le savoir des Vrais Dieux. Le monde de Krynn sombra alors dans le blasphère durant de multiples générations et les clercs ont perdu le pouvoir de guérir.

Le rejet des Vrais Dieux par l'humanité a également donné naissance à un renouveau du mal sur Krynn. Les dragons sont de retour sur ce monde, aidés par d'étranges créatures appelées draconiens. Des humains, jouissant du titre de seigneurs-dragons, les commandent.

Les minutes sont comptées avant que les armées-dragons, qui ont maintenant conquis la majeure partie de Krynn, ne tiennent sous leur botte implacable le monde tout entier. Le mal, semble-t-il, triomphera bientôt du bien.

Grâce à mon Globe de la Sagesse, mon esprit parcourt le monde pour y amasser le savoir. Et j'ai ainsi découvert une faible lueur d'espérance.

Voici cinq années, sept aventuriers quittèrent la bourgade de Solacium afin de retrouver les Vrais Dieux. Leur quête se solda par un échec. Six revinrent: Tanis, Silex, Tasslehoff, Raistlin, Caramon et Sturm. Aucune nouvelle de la septième, Kitiara, la bien-aimée de Tanis...

Lunedor et Rivebise se joignirent à eux. Lunedor avait un don des Dieux: un bâton de cristal qui guérissait toutes les blessures. Son pouvoir permit aux Compagnons de l'auberge de retrouver les Anneaux de Mishakal - les Ecrits des Dieux - et c'est ainsi que le savoir des Vrais Dieux réapparut sur Krynn.

Désormais détenteurs de ces armes puissantes, les héros repartirent vers Solacium, pour découvrir ses habitants déportés vers un impitoyable esclavage dans la citadelle de Pax Tharkas, aux mains des armées-dragons.

Les héros franchirent l'enceinte de Pax Tharkas et délivrèrent plus de 800 prisonniers, déjouant les desseins diaboliques du grand Sénéchal-Dragon, Verminaard.

Les évadés trouvèrent temporairement refuge dans le Valon d'Espérance et les héros bravèrent les dangers de la Tête-de-Mort, la forteresse de Fistandantilus, lequel avait péri durant la guerre de la Porte des Nains.

Au cours de ce périple, le prêtre questeur Elistan devint le second clerc authentique de Krynn. Et c'est ainsi que le grand Dieu Paladine fit sa réapparition dans le monde de Krynn.

Les héros franchirent les portes secrètes de Thorbardin, l'antique royaume des nains, à la recherche d'un abri pour les fugitifs. Les barons des nains exigèrent des aventuriers de rapporter le Marteau de Kharas avant que les réfugiés ne fussent autorisés à traverser Thorbardin.

Les héros exterminèrent Braise, le terrible dragon rouge, à l'intérieur de la tombe flotante de Derkin, avant de tuer de leurs propres mains Verminaard, Seigneur-Dragon de l'Aile Rouge, lors d'un combat au sein du Temple des Etoiles.

Le Marteau fut retrouvé, et les tribus des nains, qui avaient fait sécession depuis des lustres, se réconcilièrent sous le règne d'un Grand Roi.

Sacré depuis peu, le souverain permit aux héros de guider les fugitifs à travers Thorbardin et leur octroya la jouissance des terres au sud.

Les Compagnons de l'auberge voyagèrent vers Tarsis, en quête de navires pour mettre les évadés hors d'atteinte de l'armée-dragon. Ils ne trouvèrent point de vaisseaux, mais une nouvelle mission se dessina sur leur chemin...

Extrait de l'ouvrage ICONOCHRONOS d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, en l'an 351 après le Cataclysme.



PROLOGUE



PREMIERE PARTIE : LES DRAGONS DE GLACE de Douglas Niles

NOTES RESERVEES AU MAITRE DE DONJON

"Les dragons de glace" sert de point de départ au Livre Second de la saga épique de DRAGONLANCE: Récits de la nuit hivernale.

DRAGONLANCE raconte une histoire. Les modules recréent les conditions de la narration, où les participants incarnent les héros de l'épopée. Il est donc recommandé de jouer ce module comme un élément de la série, à l'aide des personnages joueurs fournis. Il va de soi que vous pouvez tout à fait permettre aux participants d'y intégrer leurs propres personnages.

Les personnages qui figurent sur la couverture sont deux des héros de la saga de DRAGONLANCE. L'équipement avec lequel leurs compagnons et eux entament l'aventure, figure sur les Cartes de personnage. Si le groupe a déjà traversé des épisodes précédents de l'épopée, leurs possessions peuvent être différentes, selon leurs actes accomplis pour surmonter les dangers auxquels ils ont été confrontés.

Si vos joueurs ont déjà participé à semblables péripéties, DL6 représente une évolution notable. Les héros y sont scindés en deux. Ce module ne concerne que le groupe qui se dirige vers le sud - les Héros de la Lance. Les autres personnages reviendront dans DL10, "Les dragons des rêves". Plusieurs personnages nouveaux font leur apparition afin que les joueurs dont les personnages ne participent pas à cette aventure puissent camper d'autres PJ. Ces héros feront partie du groupe jusqu'au DL9. Si vous ne disposez que de six participants, considérez Aaron de Grandarc comme un PNJ et écartez Derek de Gardecouronne. Pour 7-8 joueurs, intégrez les chevaliers comme PJ (d'abord Aaron, puis Derek uniquement si vous disposez de 8 participants).

Si votre groupe n'a joué aucun des précédents modules de la série, les joueurs commencent l'aventure dans l'ancienne cité portuaire de Tarsis.

A l'origine, Tarsis prospéra en tant qu'important port maritime mais, à la suite du Cataclysme et des modifications qu'il provoqua sur la surface de Krynn, la ville se trouve désormais à 65 km à l'intérieur des terres. Tarsis est décrite bien plus minutieusement dans le Chapitre 1.

Chaque chapitre du récit débute par l'énumération de plusieurs événements qui surviennent à des moments donnés, sans tenir compte des faits et gestes des personnages, ainsi que du lieu où ils se trouvent.

Chaque chapitre est ensuite divisé en rencontres numérotées, représentant les endroits susceptibles d'être visités par les personnages-joueurs.

Tant pour les événements que les rencontres, les portions de texte encadrées doivent être lues à voix haute aux joueurs.

Plusieurs cartes et plans figurent dans ce module pour agrémenter le jeu. La carte en couleur des contrées glaciaires se divise en deux: une pour les joueurs et une autre de la même région, plus détaillée, pour le Maître de Donjon.

Sur ces deux relevés cartographiques figurent les environs de Tarsis et une partie du continent plus au sud, jusqu'à la vaste Banquise du Mur de Glace. Une fois que les héros l'ont découverte dans le Chapitre 1, les joueurs peuvent alors se servir de la carte qui leur est réservée.

Pages 36 et 37 se trouvent les plans des niveaux du Château du Mur de Glace, but de la mission des héros dans ce module. Chacun d'eux vous sert à décrire les lieux visités. Les joueurs ne doivent pas les voir, mais tracer leurs propres cartes en fonction de vos indications sur les endroits parcourus.

Dans le cas où les joueurs n'ont pas accompli d'autres aventures de la saga de DRAGONLANCE, vous pouvez supposer que l'un des personnages se trouve en possession de cette arme, découverte dans la citadelle de Pax Tharkas dans DL2:

Dracantale, espadon, +3

Lorsqu'elle est utilisée face à un dragon ou un draconien, cette arme inflige le double des dégâts normaux (déterminez les dommages comme d'habitude et multipliez le total par deux). Elle est immunisée contre l'effet d'emprisonnement provoquée par la pétrification d'un Baaz mort. Le personnage qui saisit Dracantale par la poignée gagne un bonus de +3 pour tous ses jets de protection contre les souffles ou n'importe quel sortilège jeté par un dragon ou un draconien.

Dracantale a l'étrange faculté de bourdonner bruyamment quand elle se trouve à moins de 9 m d'un véritable dragon (pas d'un draconien). Ce bruit réveille systématiquement les dragons endormis.

Pour commencer cette aventure, remettez les Cartes de personnages aux participants. Ceux qui campaient d'autres personnages (Tika Galante, Tanis, etc.) dans les modules antérieurs devront se charger d'Elistan ou des chevaliers solamniques. Si les joueurs désirent utiliser leurs propres personnages originaires d'autres campagnes, ils ont toute latitude de le faire - assurez-vous simplement que la force et l'équilibre du groupe ainsi formé sont équivalents à l'ensemble des personnages donnés dans le module.

Les personnages peuvent être amenés à effectuer des tirages de caractéristiques à divers moments de l'aventure. Le joueur lance alors un d20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique du PJ dans le domaine concerné (Force, Sagesse, Dextérité, etc.), le tirage est réussi.

Dans la mesure où DRAGONLANCE représente une narration de longue haleine, héros et personnages mauvais auront souvent des rôles cruciaux à jouer dans des modules à venir. Si semblables personnages "centraux" venaient à être tués, essayez de les faire périr de façon "obscure." On ne doit pas retrouver leurs cadavres. Imaginez une explication logique à leur survie "miraculeuse." Si par exemple, un personnage est certain de mourir en glissant dans un gouffre de 150 mètres, il peut réapparaître au bout de plusieurs aventures en racontant comment il est tombé sur une corniche et a perdu connaissance. Quelques temps plus tard, il est revenu à lui et il lui a fallu de nombreuses semaines pour panser ses blessures et parvenir à rejoindre le groupe. Quand un personnage "central" n'a plus aucun rôle à jouer dans la saga, sa mort est alors envisageable. Les personnages joueurs qui ont été intégrés à cette aventure peuvent être tués normalement.

Pour conclure, souvenez-vous que la saga de DRAGONLANCE est complexe. En tant que Maître de Donjon, vous avez un rôle très important à jouer dans le cadre de ces modules. Pour ne pas commettre d'impair, il vous faut lire plusieurs fois cette aventure afin de visualiser l'histoire et d'anticiper les actions des joueurs. Etudiez soigneusement le déroulement des rencontres en en suivant l'emplacement sur les diverses cartes, afin d'être à même de décrire les lieux que parcoureront les personnages. Parcourez les événements avant la partie, mais insérez-les dans l'ordre qui convient dans le cours du jeu. Vous devez subtilement motiver vos participants à suivre la trame de DRAGONLANCE. Dès que les joueurs accomplissent quoi que ce soit d'inattendu (ainsi qu'ils ne manqueront pas de le faire), improvisez alors afin de maintenir le récit dans la direction qui convient.

Traduction : Dominique Monrocq
Supervision : Michael Dobson
Collaborateurs : Tracy Hickman, Harold Johnson, Margaret Weis, Michael Dobson

Design : Elizabeth Riedel
Illustration : Larry Elmore
Cartes : Dennis Kauth and Bob Maurus

Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841



Prologue



LE MONDE DE KRYNN

Il existe d'importantes différences entre le monde de Krynn et les campagnes habituelles des RAD&D. Les PJ qui ont déjà participé à de précédentes aventures sont au fait des informations ci-dessous. Elles doivent être communiquées aux personnages et aux joueurs qui font leurs premières armes sur ce monde.

Les clercs authentiques (capables de lancer des sorts) ont disparu de la surface de Krynn depuis le Grand Cataclysme, approximativement trois siècles avant cette épopée. Les clercs ne pouvaient fair appel aux puissances surnaturelles parce qu'ils adoraient de fausses divinités. Le périple des héros dans DL1 a permis de restaurer le savoir des Vrais Dieux sur Krynn, permettant aux clercs qui prirent part à cette aventure, ou qui reçurent l'enseignement des protagonistes eux-mêmes, de lancer des sorts et d'accomplir tous les devoirs de leur sacerdoce.

Les clercs authentiques portent un médaillon qui symbolise leur déité, choisie parmi le panthéon des dieux de Krynn. Ces derniers figurent tous sur les *Anneaux de Mishakal*, découverts par les héros dans l'antre du dragon noir de Xak Tsaroth. Si vous ne disposez pas de ces informations (publiée dans DL5, "Les dragons du mystère"), supposez que les clercs PJ sont des adeptes de Mishakal, déesse de la guérison et de la croissance, ou de Paladine, le dieu suprême du bien.

Les dragons ont déserté Krynn depuis près de mille ans. Il s'agit toujours d'un mythe dans l'esprit de ceux qui n'ont pas encore assisté à la démonstration de la puissance destructrice des armées-dragons. Dans ce cas, un personnage qui parle inconsidérément de ces monstres ailés peut fort bien être pris pour un sot ou un menteur. Ceux qui ont vu les dragons ne les connaissent que trop bien et, dans leurs récits, la terreur qui les habite démultiplie la force des ennemis draconiens, glaçant de d'épouvante le coeur de leur auditoire.

Dans cette aventure, tous les PJ elfes sont des elfes de Qualinesti. Les deux autres races d'elfes, les Silvanestiens et les Kagonestiens, sont présentées dans DL7.

L'équivalent des petites-gens s'appelle des *kenders*. Outre les caractéristiques habituelles des petites-gens des RAD&D, les kenders disposent des dons de *provocation* et d'*intrépidité*. Reportez-vous à la carte de personnage de Tasslehoff Racle-Pieds, p. 71, pour y trouver des explications plus détaillées.

Les PJ de la race des kenders possèdent tous ces caractéristiques.

L'acier est le métal le plus précieux dans le monde de Krynn; l'or est y très courant et fort peu prisé. Le pouvoir d'achat d'une pièce d'acier (pac) équivaut à celui d'une pièce d'or dans le contexte habituel. Les PJ qui arrivent sur Krynn en venant d'autres campagnes n'échangent pas automatiquement leurs pièces d'or pour des pièces d'acier: ils s'apercevront d'eux-mêmes que leurs richesses personnelles ont considérablement diminué !



CARTES DE PERSONNAGE

LAURANA *Guerrière elfe du 5ème niveau*

FOR 13 **SAG** 12 **CON** 14 **CACAO** 16
INT 15 **DEX** 17 **CHA** 16 **AL** CB **PV** 30

CA 0 *(cotte de mailles +1* et bouclier, bonus de DEX)

ARMES *épée courte +2* (3-8/3-10)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 p /1000 ppo maximum

LANGUES commun, elfe qualinestien; elfe silvanestien



GILTHANAS *Guerrier elfe du 5ème niveau / Magicien elfe du 6ème niveau*

FOR 12 **SAG** 10 **CON** 12 **CACAO** 16
INT 14 **DEX** 16 **CHA** 13 **AL** CB **PV** 25

CA 2 (cotte de mailles et bouclier, bonus de DEX)

ARMES *épée longue +1* (2-9/2-13)
arc long et carquois de 20 flèches (1-6/1-6)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)

CAPACITES
Langues: elfe qualinestien, elfe silvanestien, commun
Sorts: 4 sorts de 1er niveau, 2 sorts de 2ème niveau 2 sorts de 3ème niveau par jour.

LIVRE DE SORTS
1er niveau: *agrandissement, détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique, sommeil.*
2ème niveau: *lévitation, toile d'araignée.* 3ème niveau: *foudre, rapidité.*

ELISTAN *Clerc humain du 8ème niveau*

FOR 13 **SAG** 17 **CON** 12 **CACAO** 16
INT 14 **DEX** 12 **CHA** 16 **AL** LB **PV** 44

CA 4 (cotte de mailles et bouclier)

ARMES *masse d'armes de fantassin +2* (4-9/3-8)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)

CAPACITES
Langues: commun, questeur, elfe qualinestien
Sorts: 5 sorts de 1er niveau, 5 sorts de 2ème niveau, 4 sorts de 3ème niveau et 2 sorts du 4ème niveau par jour.

DEREK DE GARDECOURONNE
Guerrier humain du 8ème niveau

FOR 17 **SAG** 11 **CON** 16 **CACAO** 14
INT 12 **DEX** 13 **CHA** 12 **AL** LB **PV** 62

CA 3 *(cotte de mailles +2*

ARMES *hallebarde +1* (2-11/3-13)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur

LANGUES solamnien, langue des steppes, elfe qualinestien, ergothique



AARON DE GRANDARC
Guerrier humain du 7ème niveau

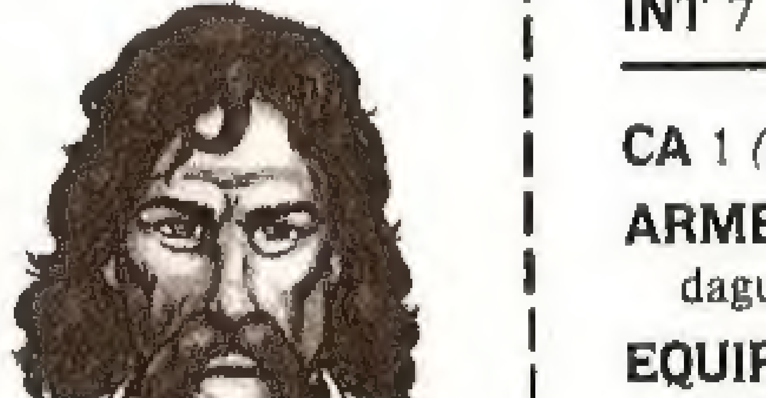
FOR 15 **SAG** 10 **CON** 12 **CACAO** 14
INT 14 **DEX** 18 **CHA** 16 **AL** LB **PV** 41

CA -1 (cotte de mailles, *bouclier +1*, bonus de DEX)

ARMES épée longue (1-8/1-12)
arc long + 1 avec quatre *flèches +2* (3-8/3-8) et 20 flèches ordinaires (1-6/1-6)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)

LANGUES solmanien, ergothique, dialecte des kenders de hylo, elfe qualinestien, langue des steppes



SILEX FORGEFEU *Guerrier nain du 7ème niveau*

FOR 16 **SAG** 12 **CON** 18 **CACAO** 14
INT 7 **DEX** 10 **CHA** 13 **AL** NB **PV** 70

CA 1 *(armure de plates +1* et petit bouclier)

ARMES *2 hachettes +1* (2-7/2-5)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)

LANGUES commun, nain des collines



STURM VIVELAME *Guerrier humain du 9ème niveau*

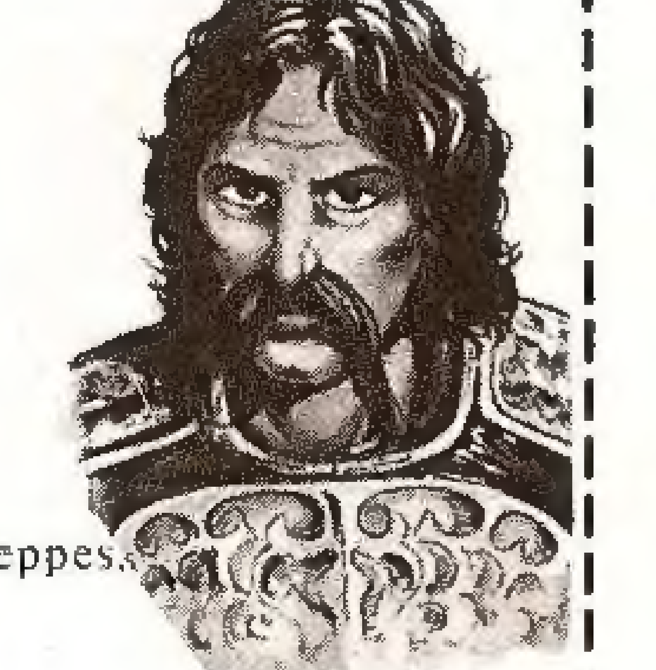
FOR 17 **SAG** 11 **CON** 16 **CACAO** 12
INT 14 **DEX** 12 **CHA** 12 **AL** LB **PV** 71

CA 5 (cotte de mailles)

ARMES *espadon +3* (4-13/6-21)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)

LANGUES commun, elfe qualinestien, langue des steppes, solamnien, elfe silvanestien



TASSLEHOFF RACLE-PIEDS
Voleur kender du 7ème niveau

FOR 13 **SAG** 12 **CON** 15 **CACAO** 19
INT 9 **DEX** 16 **CHA** 11 **AL** N **PV** 29

CA 5 (armure de cuir et petit bouclier, bonus de DEX)

ARMES *bâton à braillance:* équivaut à la combinaison fronde (bille) (2-5/2-7) et canne d'escrime +2 (3-8/3-6) Dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum) + outils de voleur, étui de carte en cuir



Gilthanas est un elfe d'une indéniable beauté. Il paraît jeune, mais dans son regard se lit sa véritable maturité. Le moindre de ses gestes dénote agilité et force tranquille.

Frère de Porthios et de Laurana, il est également le fils de l'Orateur des Astres. Il connait le lien qui existe entre Tanis et Laurana, mais sans être certain de la relation qui les unit.

Gilthanas agissait comme messager et espion dans les terres-dragons occupées. Capturé par les draconiens alors qu'il se trouvait à Solacium, il fit la connaissance des autres héros durant sa captivité. Après leur libération par les elfes, Gilthanas décida d'accompagner les membres du groupe dans leur mission désespérée pour favoriser l'évasion des prisonniers de Pax Tharkas, au lieu de fuir Qualinost avec son peuple.

Epris d'aventure, Gilthanas fait preuve de bravoure et de charme. En dépit de toutes les tragédies dont il a été témoin, son optimisme et son amour de la vie sont demeurés intacts.

Derek de Gardecouronne est un chevalier solamnique appartenant à l'ordre de la Rose. Individu paisible et buté, il se montre inflexible quant à ses convictions et sa foi dans l'ordre et l'ultime triomphe du bien sur le mal est inébranlable. Au combat, il attaque avec sauvagerie et férocité, poussant le célèbre cri de guerre de l'ordre : "Par l'honneur de la Couronne !" Il est fort habile au maniement de la hallebarde.

Le Seigneur Gunthar, Commandeur des Chevaliers de la Couronne, a chargé Derek de retrouver un *Orbe des dragons*: un antique globe de cristal censé donner à son possesseur prise sur les dragons. Derek, Aaron de Grandarc et un petit groupe de chevaliers solamniques ont accompli un périple loin de leur patrie en quête de cet *Orbe*. Leur mission les a conduit dans l'ancienne cité portuaire de Tarsis, à présent à l'intérieur des terres, où ils ont trouvé un groupe d'aventuriers cherchant un moyen de vaincre les seigneurs-dragons.

Derek et Aaron aspirent à se joindre à eux et apporteront leur concours à toute tentative faite pour contrarier les desseins des seigneurs-dragons.

Silex Forgefeu, un vénérable nain, est le plus âgé du groupe. Son père participa à la guerre de la Porte des Nains, quand les nains des collines tentèrent de se réfugier dans le royaume souterrain de Thorbardin. Silex grandit, bercé par le récit de la trahison des nains des montagnes. Il abandonna les collines pour chercher fortune, mais avec l'intention de revenir et de sauver son peuple.

Des nains des ravines le capturèrent et le retinrent prisonnier durant trois années. Lorsqu'il s'évada, il retourna chez lui mais les nains avaient déménagé. Il erra au hasard en exerçant la profession de rémouleur, avant de s'installer finalement à Solacium.

Alors qu'il s'était rendu à Qualinost où on avait eu grand besoin de ses services, il fit la connaissance de Tanis et reconnut en lui une âme soeur. Silex a beaucoup d'estime pour les Compagnons de l'auberge, mais des liens particuliers l'unissent à Tanis. Haissant les Aghars, il se montre très soupçonneux de toutes les autres races de nains autres que la sienne. Il se montre brave, mais foncièrement cynique.

Tasslehoff Racle-pieds, encore enfant, quitta les terres natales des kenders pour accompagner ses parents qui étaient de grands errants. Lorsqu'il atteignit l'âge adulte, il se mit à voyager par lui-même, à l'instar de la plupart des kenders.

Tas fut durement frappé par sa soif d'errance, et plusieurs années s'écoulèrent avant qu'il n'arrive à Solacium, transportant sur sa personne tout le nécessaire à la survie d'un kender: une besace bourrée de cartes datant d'avant le Cataclysme (Tas adore les cartes), un rouleau de corde solide, son bâton à braillance et un autre sac plein de choses diverses et variées dont il s'était porté "acquéreur". Car, tout comme la majorité des kenders, Tas est un "manipulateur" (l'emploi du terme de "voleur" est considéré comme un grossier manque de savoir-vivre).

Il rencontra Silex lorsqu'il entra "accidentellement" en possession d'un bracelet que Silex avait forgé. Tas est doté d'une curiosité insatiable (une autre caractéristique des kenders), d'un esprit vif, de ressources d'énergie à revendre et d'un bon sens de l'humour. Les kenders ne ressentent pas la peur.

Laurana est la fille de l'Orateur des Astres, et la sœur de Gilthanas et de Porthios. Elle grandit dotée de nombreux privilèges, non seulement selon son rang de princesse mais aussi en tant que damoiselle d'une exceptionnelle beauté. Laurana a été très gâtée durant son enfance, mais elle a bon coeur. Accoutumée à faire tout ce qu'elle désire comme elle l'entend, elle se montre habile à tirer avantage de son charme et de son frais minois. Laurana est une diplomate accomplie.

Alors qu'ils n'étaient encore que des enfants, Tanis et elle furent "promis" l'un à l'autre, mais elle a attaché plus d'importance à cet engagement que le demi-elfe. Elle a toujours un faible pour Tanis.

Bien que Laurana manque de maturité, elle possède en elle une grande force et le potentiel indispensable pour accomplir des choses grandioses. Les épreuves et dangers qu'elle devra surmonter révéleront son énergie interne et la transformeront en une femme épanouie et compétente. Cette maturité, toutefois, ne lui fera pas perdre les vertus de la jeunesse: l'optimisme, la passion et l'intime conviction que l'amour et le bonheur ne sont pas des leurres.

Elistan, qui fut autrefois un prêtre des Questeurs, adorait de fausses divinités. Il fut fait prisonnier lors de la prise de Havre par les troupes des armées-dragons, puis transféré à Pax Tharkas. Il fit la connaissance d'une autre captive, Lunedor, une prêtresse de la déesse Mishakal. Il sut qu'en elle résidait la foi véritable quand elle usa de pouvoirs de soins qui avaient disparu de ce monde depuis fort longtemps.

Après avoir comparu devant Verminaard, il fut torturé pour avoir refusé de se joindre à la cause du Sénéchal-Dragon. Libéré en même temps que les esclaves de Pax Tharkas, il redevint un chef, mais pas tout à fait le même qu'autrefois. Il avait reçu de Lunedor l'enseignement des vrais dieux et ses croyances en avaient été modifiées. En l'espace d'une nuit, abîmé dans la prière, il devint un clerc authentique au service de Paladine, le dieu le plus important du panthéon de Krynn.

Elistan consacre désormais son existence à Paladine et au bien-être de ses compatriotes. Bien que pacifique, il ne recule jamais devant ce qui peut servir à sa cause.

Aaron de Grandarc descend d'une longue lignée de chevaliers solamniques de l'ordre de la Couronne. Ayant consacré son existence à passer maître dans le noble art du maniement de l'arc, il est désormais renommé comme l'un des meilleurs archers de Solamnie.

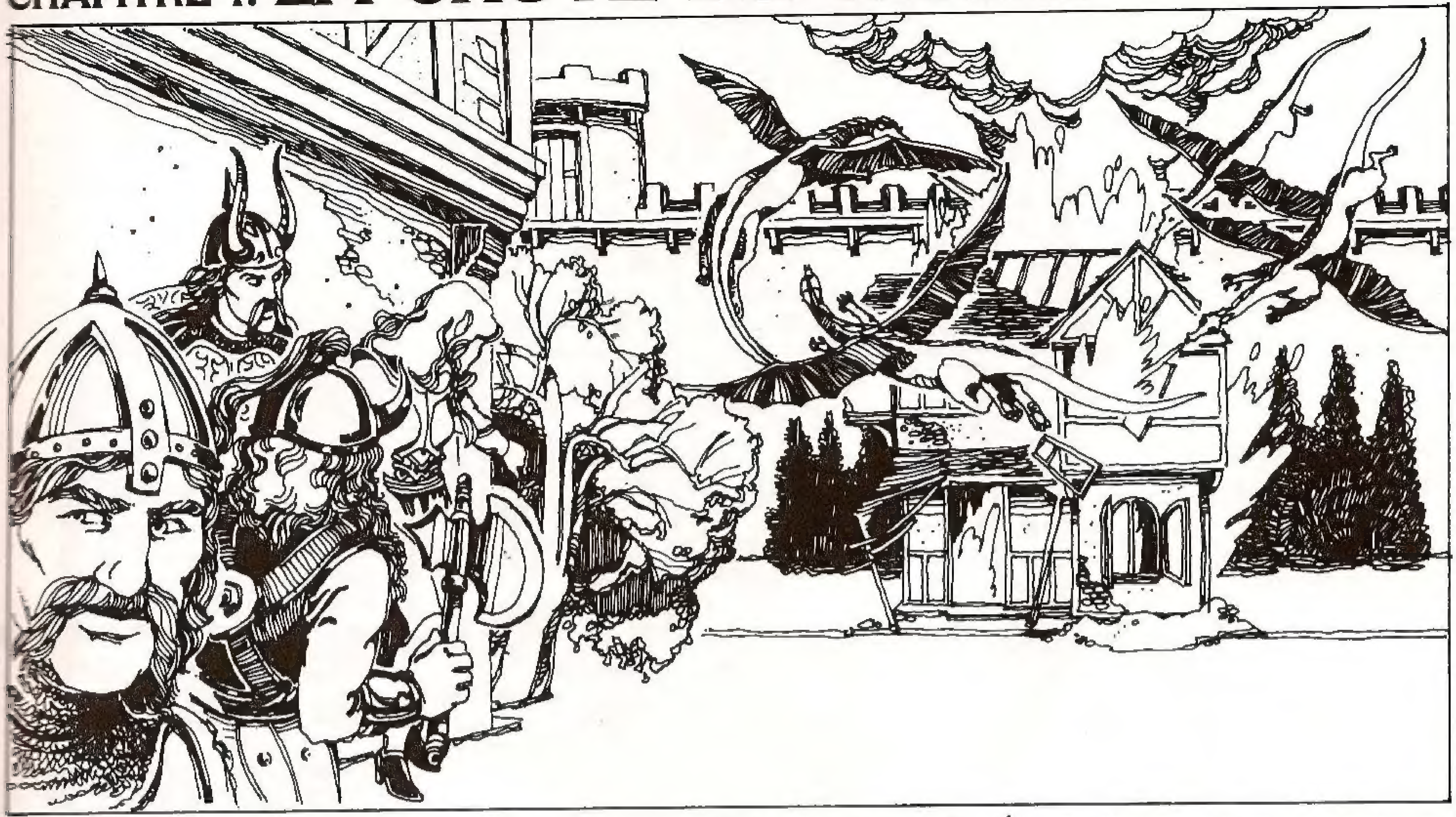
Aaron est doté d'un caractère agréable et facile à vivre, toujours enclin à rire et à affirmer sa bonne humeur communicative. Grand et élancé, il arbore de longs cheveux roux et une moustache, traits caractéristiques des Chevaliers. Il a reçu mission du Commandeur de la Rose d'accompagner Derek de Gardecouronne et d'autres chevaliers lors d'une quête afin de trouver un *Orbe des dragons*. Des rumeurs - unique source d'information sur cet objet mystique - octroient à l'*Orbe* le pouvoir dont usaient les magiciens d'antan pour annihiler les dragons. Les Chevaliers recherchent un groupe d'aventuriers; le bruit court qu'ils trameraient la défaite des seigneurs-dragons.

L'*Orbe*, si toutefois il existe réellement, se trouverait fort loin au sud de la Solamnie, dans le territoire de Tarsis.

Sturm Vivelame est le fils d'un chevalier solamnique - appartenant à un ordre sur lequel fut jeté le discrédit lorsque les royaumes du nord sombrèrent dans la barbarie. Son père fit partir son épouse et le jeune Sturm au loin pour assurer leur sécurité. Une fois adulte, il reçut l'héritage de son père: l'épée et l'anneau des Chevaliers. Quand les Compagnons de l'auberge quittèrent Solacium, Sturm s'en alla vers le nord pour occuper la place de son père au sein des Chevaliers de Solamnie. Il chercha en vain. Il ne parvint pas à découvrir la moindre trace de l'ordre.

En dépit de cela, Sturm a fait sien les idéaux de la chevalerie et croit dans la devise de l'ordre, *Obéissance jusqu'à la mort*. Son but ultime est de périr bravement en affrontant le mal. Il est caractérisé par une allure martiale, une profonde dignité et une intrépidité aveugle face à la mort. Honnête, il parle sans ambages et se soucie considérablement du bien-être et de la sécurité d'autrui. Son plus cher désir est de devenir un chevalier solamnique.

CHAPITRE 1: LA CHUTE DE TARSIS



Cette aventure commence dans l'ancienne cité portuaire de Tarsis. Si vous enchaînez après le Livre Premier de la saga de DRAGONLANCE, lisez l'encadré "Suite de la campagne" à vos participants. En revanche, s'il s'agit du premier module que joue votre groupe, commencez par celui intitulé "Début de la partie". Donnez aux joueurs leurs cartes de personnages respectives. Si vous n'êtes pas un novice au sein de cette épopée, vous remarquerez que le groupe d'aventuriers a subi des modifications notables. Les événements et rencontres de ce chapitre expliquent ces changements.

Suite de la campagne

Les évadés de Pax Tharkas se trouvent dans le royaume des nains de Thorbardin, l'abri le plus sûr qu'ils pouvaient trouver jusqu'à la fin des hostilités. Ils ne seront véritablement hors de danger que lorsque les armées-dragons auront été vaincues. Votre but, en vous rendant à Tarsis, était de négocier le transport des réfugiés jusqu'à un endroit tranquille, loin du théatre du conflit actuel. Tarsis, lieu de commerce et de voyage bourdonnant d'activité durant les jours qui précédèrent le Cataclysme, représentait l'unique espoir que vous aviez de dénicher des navires à même d'emporter les fugitifs.

Mais là, à l'instar de la majorité de Krynn, les choses sont désormais différentes de ce qu'elles furent autrefois. Sous l'effet du Cataclysme, l'océan a reculé de plus de 60 km, abandonnant Tarsis au coeur d'une plaine désolée. Disséminés çà et là, des bateaux échoués reposent dans l'ancienne anse du port. Nombre d'entre eux ont été renversés et font maintenant office de maisons d'habitations et de locaux commerciaux.

Maintenant qu'a disparu l'espoir d'emmener les ex-esclaves de Pax Tharkas de l'autre côté des mers, vous devez vous efforcer de provoquer la perte des seigneurs-dragons. Cet ambitieux projet servira de ligne de conduite à tous vos faits et gestes. La lutte éternelle entre le bien et le mal fait rage à nouveau, et les peuples libres de Krynn vous suplient de jouer votre rôle.

Votre rencontre avec le gouverneur de la cité (pour implorer sa coopération et l'avertir de la situation dans les autres régions de Krynn) vous a convaincus qu'il était illusoire d'espérer l'aide du gouvernement de Tarsis. Dans la salle d'audience du gouverneur, grande fut votre surprise en découvrant un draconien qui y faisait office de conseiller fidèle et avisé !

L'ordre des Chevaliers solamniques était l'ancien protecteur de cette ville mais, en ces temps troublés, le discrédit a été jeté sur le nom des Chevaliers. C'est du moins ce que vous avez appris grâce à quelques chevaliers qui ont entrepris le voyage depuis la Solamnie, située loin au nord de Tarsis, pour tenter de trouver assistance pour leur patrie en lutte contre les terribles seigneurs-dragons. Vous y avez également fait la connaissance d'Alhana Alizétoile, une princesse des elfes de Silvanesti venue de Silvanost afin de demander de l'aide pour les siens, eux aussi en prise avec les hordes-dragons.

Après vous être rendu compte que Tarsis était un endroit dangereux, n'offrant pas le moindre espoir d'y trouver un quelconque secours, vous avez joint vos forces à celles des chevaliers et d'Alhana. Une partie de vos compagnons vont rester à l'auberge du Dragon Rouge pour discuter des plans à mettre sur pied avec Alhana et la plupart des Solamniens, tandis qu'en compagnie de deux chevaliers, vous allez sillonner Tarsis, voire même les environs si nécessaire, pour y dénicher aide et conseil dans votre combat.

Avant de quitter vos chambres confortables à l'auberge, vous avez décidé d'y retrouver Alhana et les autres dans quelques jours plus tard.

Commencez par l'Evénement 1, survenant n'importe où dans Tarsis.


Début de la partie

Le monde de Krynn est en pleine ébullition. Des guerres sanglantes y font rage. Des armées vouées au mal, conduites par de puissants dragons, avancent de tous côtés en un véritable raz-de-marée de conquête. Les terres et les gens dévoués à la cause du bien et de la liberté diminuent dangereusement au fil des semaines.

Vous avez tous servi la cause du bien durant cette âpre lutte. Vos chemins erratiques vous ont tous conduits jusqu'à Tarsis. Là, vous avez rencontré les autres en prenant pension à l'auberge du Dragon Rouge, à la suite de quoi se sont noués des liens de sincère amitié.

Voilà que les draconiens, l'avant-garde inhumaine des armées-dragons, ont fait leur apparition dans les artères de cette antique cité; vous sentez l'odeur pestilentielle de la trahison dans l'atmosphère. Tout porte à croire que les jours de liberté de Tarsis sont comptés.

Pour l'instant, rien n'a réussi à stop-


Principales artères
Rues
Marché
Parcs
Tour
Coque de navire
Muraille de 6 m
Muret de 1,5 m
Digue
o 30 m 60 m 90 m 120 m
N
PLACE
CENTRALE
PALAIS
1
2
3
3
4
5
5
5

per le déferlement des hordes-dragons. Des rumeurs parlent d'armes susceptibles d'aider votre cause - de puissantes lances qui tuent les reptiles et des orbes mystiques permettant de contrôler les monstres. Mais nul ne les a jamais aperçues, nul ne sait où les trouver. Quelque part dans cette lugubre cité cernée par l'ennemi, vous devez à tout prix trouver une lueur d'espoir.

Ci-dessous se trouve un calendrier d'événements, couvrant la période durant laquelle les héros se trouvent à Tarsis. Utilisez-les pour étoffer les péripéties qui se sont déroulées avant le commencement de ce module.

1er jour: Les héros arrivent à Tarsis après avoir accompli un pénible voyage depuis le royaume des nains de Thorbardin. La ville est calme et paraît pratiquement désertée. Les héros louent plusieurs chambres au premier étage de l'auberge du dragon Rouge.

2eme jour: Les héros sont stupéfaits d'apercevoir des draconiens arpenter les rues au grand jour. Les habitants de Tarsis ne semblent pas y prendre garde. Les PJ se rendent compte que Tarsis n'est pas abandonnée; la ville est considérablement moins peuplée que d'autres métropoles équivalentes.

6eme jour: Les héros sont finalement reçus par le gouverneur de Tarsis. Ils découvrent qu'un draconien occupe les fonctions de conseiller particulier auprès de lui et manquent de peu d'être arrêtés. Ils font la connaissance d'Alhana Alizétoile, une elfe de Silvanesti venue à Tarsis pour demander que l'on secourre sa patrie assiégée.

7eme jour: Un groupe de chevaliers solamniques jette le masque devant les héros. Ils recherchent un moyen de combattre les seigneurs-dragons. Tanis, Lunedor, Rivebise, Caramon, Raistlin, Tika et Alhana suivent la majorité des chevaliers jusqu'à l'auberge du Dragon Rouge pour y échanger leurs informations et étudier diverses possibilités d'action probables. Deux chevaliers accompagnent le reste des héros (les PJ de cette aventure) afin d'explorer la ville et de se mettre en quête de sources d'entraide.

8eme jour: Commencez la partie par l'Evénement 1.

Evenements

Les événements surviennent aux moments indiqués, quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ. Il se peut que vous soyez amené à altérer légèrement les descriptions fournies afin de correspondre au décor dans lequel les PJ évoluent, mais cela ne sera que rarement nécessaire.

Evénement 1: Le vieil homme

Cet événement débute l'aventure. Il doit se produire quand les héros se trouvent tous ensemble à Tarsis, que ce soit dans la rue ou à l'intérieur d'un édifice. Si vous avez déjà joué le Livre Premier de DRAGONLANCE, le vieillard qui apparaît au cours de cet événement est le même que celui rencontré par les héros dans l'auberge du Dernier Refuge, à Solacium. Efforcez-vous de le camper en donnant une chance aux personnages de le reconnaître, mais ne révélez pas son identité tant qu'un joueur ne fait pas distinctement état de la ressemblance.

S'appuyant pesamment sur un bâton gauchi et poli par l'usage, un homme âgé se dirige difficilement vers vous.

"Hé, vous, là-bas croasse-t-il. J'ai quelque chose à vous dire !" Il avance d'un pas mal assuré.

A moins que les personnages joueurs ne prennent la fuite ou ne s'efforcent d'éviter le vieillard cacochyme, continuez la description.

"Vous êtes en quête de savoir, et je sais où vous pouvez le trouver... Une vieille bibliothèque, abandonnée et accumulant de la poussière depuis 200 ans. Vous y trouverez ce que vous cherchez... la route que vous devrez suivre en partant d'ici ! Suivez-moi !"

Le vieillard pivote sur ses talons et s'éloigne en trainant la patte. Si les héros lui emboîtent le pas, ils aboutissent à une étroite ruelle, plongée dans l'ombre et jonchée d'ordures et de déchets. Il n'y a pas âme qui vive dans cette venelle, à croire que même les rats n'y trouvent rien à leur goût. Le vieillard s'arrête au bout de l'impasse et fait courir ses doigts sur le mur dénudé. Si les héros l'ont suivi, reportez-vous à la rencontre 1: *La bibliothèque de Khrystann*. Le vieillard sait comment ouvrir la porte secrète.

Evénement 2: Panique dans Tarsis

Cet événement survient quand les personnages sortent de la bibliothèque. La porte secrète, unique issue de cette salle, représente un parfait isolant phonique; les héros n'ont aucune idée de ce qui se passe dehors avant de quitter cet endroit.

La porte est à peine entrouverte qu'un déferlement cacophonique envahit l'intérieur de la bibliothèque. Des cris aigus, le martellement de sabots, le glapissement terrifié des animaux et les pleurs déchirants d'un enfant vous agressent simultanément les tympans.

A l'extérieur, un ciel chargé de nuages sombres domine la ville, parant la lumière du jour d'un gris terne. Plusieurs colonnes de fumée s'élèvent paresseusement, signe peu engageant des ennuis qui ébranlent Tarsis.

Au milieu de la panique, il est possible de distinguer quelques voix qui, du fait de l'hystérie ambiante, hurlent sur un timbre suraigu: "Le gouverneur a épousé la cause du mal !" "La ville est trahie !" "Les dragons arrivent !"

La panique s'est emparée de la cité quand les draconiens sont soudain apparus en masse dans les rues et se sont emparés des tours et des portes du rempart. Des dragons ont été aperçus dans le ciel, bien qu'aucun ne soit visible pour l'instant. Lorsqu'on leur pose la question, les PNJ affolés déclarent que les dragons étaient tous de couleur bleue.

Le gouverneur, cédant à l'influence de son conseiller draconien, a abandonné le contrôle de la ville à l'Armée-dragon.

Les PJ entrouvent la porte à midi. S'ils décident de sortir dans la rue alors, ou à tout autre moment avant la nuit tombée, suivez l'ordre des événements jusqu'à la fin de ce chapitre. Si le groupe reste caché jusq'au soir, ils se retrouvent dans une ville pratiquement déserte. Dans ce cas, seuls les événements 4 et 5 surviennent.

Evénement 3: Un risque à courir

Cet évenement se produit peu après que les héros se soient aventurés dans les rues de Tarsis, à condition qu'ils soient sortis de la bibliothèque durant la panique de la journée.

Tel un torrent en furie, une foule dense déboule dans la large avenue au coin de l'impasse. Par endroits, il est possible d'apercevoir les traits de quelques visages, mais cette marée humaine affolée n'est qu'une énorme masse indistincte qui se précipite en direction de l'ouest.

Des carioles et de lourds chariots, chargés à un point tel que tout manque s'effondrer, progressent en tanguant et en oscillant au sein de la foule. Non loin du croisement, une charrette tirée par un boeuf famélique avance en faisant de nombreuses embardées. Un homme d'âge vénérable, courbé par le poids des ans, et son épouse aux cheveux gris pressent gentiment la pauvre bête à ne pas s'arrêter. Bien qu'il soit manifestement pressé, il ne donne aucun coup de fouet à l'animal.

Tout à coup, un gaillard solidement charpenté bondit sur la cariole, projetant le vieillard sur le pavé. Deux autres malfrats, la peur se lisant dans leur regard, agrippent la vieille femme et la poussent sans ménagement rejoindre son mari.

S'ils portent secours au vieux couple, les héros se retrouvent face à six brutes et deux voleurs (reportez-vous au Tableau des Statistiques des Monstres en ce qui concerne leurs caractéristiques).

Si on les attaque, les brutes luttent avec acharnement jusqu'à ce qu'il devienne manifeste qu'ils ne pourront pas voler la charrette. Les voleurs s'échappent de la foule après le début de l'échauffourée, s'efforçant d'*attaquer dans le dos*. Si les PNJ paraissent avoir le dessous, ils s'engouffrent dans la masse humaine, probablement en quête d'une proie plus facile. Le couple de vieillards remercie les héros avec effusion, avant de les retrouver à nouveau (Evénement 7, chapitre 2).

Si les PJ n'interviennent pas ici, les agresseurs s'emparent du chariot et fuient hors la ville. Dans cette éventualité, les héros se retrouvent face à ces mêmes malfrats au cours de l'événement 7.

Evénement 4: La Dame bleue

Lisez textuellement la description de cet événement si les héros se déplacent dans Tarsis de jour. S'ils quittent la bibliothèque à la nuit tombée, supprimez les détails faisant référence à la foule (les rues sont désertes) et laissez les PJ apercevoir le dragon et son cavalier à la lueur de la lune de Krynn.

> L'affolement de la foule gagne en hystérie incontrôlable tandis qu'une sinistre silhouette se découpe dans le ciel. Planant en rase-motte au-dessus de la cité, un dragon bleu surgit avec une grâce insolente. Votre oeil est attiré par le reflet de l'armure sombre, peut-être bleue, du cavalier juché sur le dos du monstre; alors que le dragon vire sur une aile pour changer de direction, il est possible d'apercevoir de longs cheveux noirs flotter dans les airs, hors du heaume du seigneur-dragon.
>
> Sans tenir compte de la panique que crée son passage, le serpent agite ses ailes membraneuses et s'élève dans les airs à hauteur de la plus haute tour de Tarsis. Il s'y pose, contemplant la ville avec dédain. La silhouette fluette du cavalier est visible à côté du monstre, le visage dissimulé par le masque grotesque que se plaisent à arborer les conquérants.

Il s'agit là d'un présage d'événements à venir, non d'un combat à livrer. Si les héros se lancent à l'attaque, le dragon et son cavalier s'envolent au loin. Par contre, multipliez par *deux* le nombre de draconiens qui assaillent les PJ dans l'événement 5.

Evénement 5: Les chasseurs

Survenant quelle que soit le moment choisi par les héros pour explorer Tarsis, cet événement met en scène une troupe de draconiens spécialement envoyée dans cette ville pour découvrir et tuer les PJ.

Avant de déclencher la bataille, consultez l'Appendice 1 de ce fascicule en ce qui concerne les statisques des Kapaks.

Les 16 draconiens ont reçu l'ordre d'arrêter tous les citoyens armés. Si vous entamez ce module comme une continuation de la campagne de DRAGONLANCE, vous pouvez considérer comme acquis que le bruit des actions des héros s'est répandu au sein des armées-dragons, et le groupe est activement recherché par les draconiens.

Si cet événement se produit durant la journée, tous les citadins qui pourraient se trouver à proximité se précipitent sans demander leur reste vers la sortie la plus proche, laissant les héros et les monstres seuls dans la rue.

Par contre, si les PJ ont choisi de se déplacer dans Tarsis la nuit, il est nettement plus aisé de les repérer dans les rues désertes; les draconiens sont alors à même de leur tendre une embuscade. Les Kapaks se laisseront tomber sur les aventuriers du haut des toits et se jetteront sur eux, dissimulés dans l'ombre d'étroites ruelles.

Le groupe de monstres devra comprendre 32 draconiens si les héros ont tenté d'attaquer le dragon bleu et sa cavalière (il s'agit d'un seigneur-dragon et elle exige qu'une telle agression aussi insolente soit sévérement châtiée).

Evénement 6: Un appel au secours

Cet événement se produit juste avant que les héros ne quittent la ville. Plusieurs assassins chevronnés ont été engagés par les seigneurs-dragons pour tuer les chevaliers solamniques. Ils accomplissent cette tâche au mieux de leurs capacités, mais ne se montreront pas suicidaires dans leurs tentatives pour honorer leur contrat.

L'agression se déroule lorsque les héros approchent des limites de la cité. Les personnages entendent une vieille femme appeler au secours dans une sombre impasse non loin de là. La ruelle mesure 6 mètres en largeur et 12 en profondeur. La femme se trouve tout au fond de l'impasse, où une bande de garnements est en train de la rosser. Plaqués contre les murs, quatre assassins sont dissimulés dans l'ombre. En réalité, la vieille femme est un assassin déguisé (les enfants ont été payés pour battre la "femme", puis s'enfuir à l'approche des héros).

Le signal de l'attaque est donné une fois que le groupe tout entier a pénétré dans l'impasse, ou quand il semble clair qu'il ne tombe pas dans le panneau. Reportez-vous au Tableau des Statistiques des Monstres pour y trouver les caractéristiques des assaillants.

Chacun des assassins est armé d'une épée longue et d'une dague à la lame empoisonnée. Chaque dague dispose de suffisamment de venin pour un coup porté. Les assassins s'efforcent d'*attaquer dans le dos* avec leurs dagues. Si la victime ne succombe pas sous l'effet du poison (selon le résultat du jet de protection contre le poison), ils attaquent alors avec leurs épées.

Dès que les assassins ont réussi leur mission ou que chacun d'eux a perdu au moins la moitié de ses points de vie, ils prennent la fuite. En cas de capture, ils ne souffleront pas mot de qui les a engagés, bien qu'un assassin *charmé* mentionnera une certaine "Dame bleue".

Zones de rencontre

Informations générales

Lorsque Krynn fut secoué par le Cataclysme, l'ancienne cité portuaire de Tarsis demeura pratiquement intacte. Ses hauts remparts, le gracieux palais du gouverneur et le dédale des ruelles de la place du marché survécurent sans dommages notables au désastre.

La ville fut néanmoins touchée dans la mesure où l'océan bienfaisant - source d'approvisionnement de la cité en nourriture et route ouverte sur le monde - recula dans le désert. Une piste poussiéreuse parcout désormais 65 km dans jusqu'à la plus proche étendue d'eau ouverte à la navigation, et la population de Tarsis s'est réduit à une fraction de son importance d'antan. La plupart des gens vivent intra-muros; les alentours de la ville sont souvent déserts.

Tarsis est protégée sur trois côtés (nord, est et sud) par un rempart de six mètres de haut, avec des tours de quinze mètres érigées à intervalles irréguliers (cf. le plan de Tarsis p. 8). Au milieu de chacun de ces pans de muraille s'ouvre un large portail, flanqué de deux tours qu'occupent habituellement une douzaine de sentinelles. Au moment où démarre l'aventure, les gardes ont cédé à la panique et ont pris la fuite.

Le point faible de la défense de la ville demeure le côté ouest, où s'étendait jadis le front de mer. Lorsque l'eau recula au cours du Cataclysme, cet endroit se retrouva privé de protection et consiste désormais en une simple étendue de terre aride, qui s'élève en pente douce jusqu'aux quais d'accostage et aux docks en bois, ainsi qu'à un mur haut de 1,5 mètre.

1. La bibliothèque de Krystann

Oubliée depuis des lustres, cette occupe le sous-sol d'un paté de maisons décrépites. On y accède grâce à une entrée secrète fonctionnant en exerçant une forte pression sur une dalle incrustée dans le sol devant la porte.

Si, ayant participé à l'aventure précédente, "Les dragons de la désolation", les joueurs ont passé outre l'avertissement de Kharas/Vesperella et pris le lorgnon aux verres couleur de rubis dans la salle de banquet de la Tombe de Derkin (rencontre 32), les lunettes à monture de platine décrites ci-dessous n'apparaîtront **pas**. Les PJ ne doivent posséder qu'un seul objet magique qui leur permet de lire n'importe quelle écriture.

> Une bouffée d'air confiné, désséché, s'échappe lorsque la porte s'ouvre vers l'intérieur. Une volée d'étroites marches de pierre s'enfonce dans le sol. L'escalier disparaît sous une couche de poussière épaisse de plusieurs centimètres.
>
> Les marches conduisent à une immense salle, basse de plafond. Un grand nombre de tables, entourées de chaises, y sont régulièrement espacées. Des étagères courent le long des murs, chargées de centaines, voire même de milliers de livres

sentant le moisi.

Tout, dans cette pièce, est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Plusieurs tomes sont ouverts sur une des tables. A côté d'eux se trouve une petite paire de lunettes avec une monture de platine.

Il s'agit des *lunettes d'Arcanist.* Elles sont trop petites pour la tête de la plupart des gens, mais s'adapteront au crâne d'un kender. Reportez-vous à l'Appendice 3: *Objets magiques* pour une description complète de ces lunettes. Si les personnages fouillent soigneusement la bibliothèque, ils découvriront les autres objets magiques suivants:

Un *sort clérical* avec trois sorts de *soins majeurs*

Une *potion d'invisibilité*, deux doses

Une relevé cartographique des contrées glaciaires (remettez aux joueurs la moitié la moins détaillée de cette carte).

Un simple survol des ouvrages ouverts sur la table montre qu'ils sont écrits dans une langue fort ancienne et oubliée. Des moyens surnaturels (les *lunettes d'Arcanist*) sont indispensables pour la traduire. Si les héros lisent les tomes, ils découvrent un certain nombre de références à un *Orbe de contrôle des dragons.* Cet objet mystérieux est censé se trouver dans le Château d'un "Mur de Glace" (figurant sur la carte des contrées glaciaires).

2. L'ancien front de mer

Une digue peu élevée borde l'ancienne côte. Elle sert désormais à diviser la partie huppée de la ville et les bas-quartiers. Dans le vieux port, les coques de plusieurs bateaux ont été renversées et converties en maisons, échoppes et auberges. De nombreuses brèches dans la digue permettent un libre accès entre les deux sections de Tarsis.

Ceux qui vivent dans les navires retournés sont généralement les habitants les plus pauvres de la vieille ville. Ce secteur de la cité est aussi l'endroit où la vie nocturne bat principalement son plein, servant par ailleurs de théatre à la plupart des actes criminels. Les voleurs y pullulent, tout comme les diseuses de bonne aventure, les danseuses, les fiers-à-bras, les ivrognes et les catins. L'ambiance est habituellement farouche mais pas inamicale, et personne ne se préoccupe de poser des questions aux étrangers.

Les gens du front de mer se montrent plus pragmatiques au sujet des seigneurs-dragons et des draconiens que les habitants de la ville haute. Lorsque l'assaut sur Tarsis sera donné, la ville basse ne sera pas sujette à la vague de panique et d'hystérie qui s'emparera des quartiers les plus huppés de la cité.

3. Les beaux quartiers

Cette partie de Tarsis a peu changé depuis des temps reculés datant de bien avant le Cataclysme. Les avenues délicatement pavées, les ormes majestueux et les colonnes de marbre du palais du gouverneur n'ont subi que peu de dommages au cours du désastre. Les habitants de ces quartiers de la ville sont pour la plupart des gens aisés, imbus de leur propre importance au coeur de l'enceinte isolée de Tarsis.

Le fait que Tarsis ait survécu au Cataclysme, quand tant d'autres cités furent détruites, incite les citoyens des classes bourgeoises et aristocratiques à faire preuve de mépris devant toute atteinte à leur mode d'existence.

Cette attitude est responsable de leur manque total de préparation face à l'approche de l'armée-dragon. Les petits groupes de draconiens qui sont arrivés en ville ont été considérés comme des émissaires, passablement frustres il est vrai, mais pas plus dignes d'attention que tout autre visiteur. Des traitres à l'intérieur du palais du gouverneur ont contribué à préparer le renversement brutal qui balayera à jamais cette volonté de mépris systématique.

4. L'auberge du Dragon Rouge

Au moment où les héros tentent de regagner l'auberge du Dragon Rouge, lisez ce passage:

Les mouvements de la foule prise de panique rendent difficile tout déplacement dans les rues de Tarsis, mais vous finissez par arriver en vue de l'auberge du Dragon Rouge. La vaste place qui permet d'y accéder est pratiquement déserte, contrastant considérablement avec la cohue qui bloque toutes les artères de la cité.

La raison vous en apparaît subitement, alors qu'un éclat lumineux bleuté traverse l'esplanade. Accompagné par une détonation bruyante, suivi par un grésillement aigu, un éclair jaillit de la silhouette qui survole la place. Poutres et moellons explosent au premier étage de l'auberge tandis que le souffle d'un dragon bleu sème la destruction.

Une seconde détonation, puis une troisième, lui succèdent rapidement tandis qu'une escadrille de dragons bleus tournoie majestueusement au-dessus de vos têtes, réduisant à néant le vieil édifice. En quelques instants, l'auberge du Dragon Rouge n'est plus qu'un brasier ardent, les flammes s'échappant des décombres pour s'élever joyeusement à l'assaut du ciel.

Les dragons se regroupent brusquement en formation et s'efforcent de regagner de l'altitude. Devant eux, une dizaine de créatures ailées filent droit vers l'est. Au bout de quelques minutes, les dragons et leurs proies potentielles disparaissent à l'horizon.

Demandez à tous les personnages qui ont assisté à ce spectacle d'effectuer un tirage d'Intelligence. Ceux qui le réussissent remarquent chacun un des faits suivants. Les renseignements doivent être communiqués au groupe selon l'ordre donné, un par tirage réussi, ce qui fait que trois héros doivent réussir l'épreuve pour que soient connus ces trois renseignements.

1) Les dragons poursuivent des griffons.

2) Des créatures de taille humaine sont juchées sur le dos des griffons.

3) Le personnage en croupe sur le dernier griffon a de longs cheveux blonds qui flottent derrière lui.

5. Les portes de la ville

Le secteur asséché du front de mer, à l'ouest de la ville, débouche sur des plaines dégagées et la liberté. C'est dans cette direction que se précipite la majorité des fugitifs; la foule se disperse après avoir franchi deux ou trois kilomètres.

Au nord, sud et est, les portails et remparts sont tous sous le contrôle de l'armée des seigneurs-dragons. Si les héros tentent de s'échapper par l'un de ces trois flancs de la ville, ils se retrouvent face à 12 Kapaks.

Ces draconiens gardent la porte de la cité. Six autres, identiques aux précédents, se trouvent dans les tours qui flanquent l'entrée. Si les PJ affrontent les sentinelles, les draconiens qui sont dans les tours seront à même de se joindre à la mêlée au bout de 10 rounds.

Retour à Tarsis

Si les héros décident de revenir à Tarsis après s'en être échappés, ils découvriront que le calme est revenu dans la cité. Commerçants et aubergistes se méfient des étrangers, mais poursuivent leur négoce à des taux passablement majorés. On trouve des draconiens partout en ville.

La prise de Tarsis a terrorisé le gouverneur qui, si on lui demande à nouveau audience, refuse d'écouter tout propos qui ne soit pas en faveur de ses nouveaux alliés. Des draconiens ont complètement remplacé les gardes de son palais.

Une atmosphère de défiance et d'égoïsme règne sur la ville. Les habitants sont fort peu nombreux à désirer prendre le risque de troubler l'ordre des choses. Si les héros tiennent des propos séditieux avec un quelconque citoyen de Tarsis, il existe 66% de chances pour que ce dernier répète la conversation aux gardes draconiens. Il n'y a qu'une probabilité de 10% pour qu'un habitant se montre intéressé pour venir en aide aux aventuriers.

Un mouvement de résistance interne prend naissance au sein de la ville. Les 10% de la population susceptibles d'aider les héros peuvent les faire entrer en contact avec la résistance. Il s'agit en fait d'un ramassis de voleurs et de guerriers qui n'apprécient guère la politique dictatoriale des nouveaux dirigeants. La résistance n'est toutefois pas prête à lancer une attaque au grand jour, et conseillera aux héros de quitter la ville jusqu'à ce que l'heure soit propice pour une telle action. Si on les presse d'agir, ses membres avouent qu'ils pensent pas que quoi que ce soit de spectaculaire ne se produira avant au moins une année.

CHAPITRE 2: LES CONTREES GLACIAIRES



Evénements

La population de Tarsis et - probablement - les PJ fuient la ville. Venant du nord, de l'est et de l'ouest, les armées-dragons fondent sur Tarsis tandis que l'étendue glacée de la Banquise du Mur de Glace se dresse au sud. Les draconiens captureront la majorité des fuyards et les ramèneront jusqu'à leur cité.

Evénement 7: Juste retour des choses

Le déroulement de cet événement est dicté par ce que les héros ont fait (ou n'ont pas fait) au cours de l'événement 3. Si les membres du groupe se sont précipités au secours du couple âgé, celui-ci part sur la route de l'exode à bord de sa charrette et retrouve les aventuriers au cours de la première soirée passée hors de Tarsis.

Si, par contre, les personnages ont permis aux malfrats de s'enfuir avec la cariole des vieillards, cet événement est constitué par l'attaque du campement des héros par les mêmes voleurs et brutes au beau milieu de la nuit.

Le couple âgé

> Le grincement de vieilles roues en bois annonce l'arrivée d'une charette tirée par un boeuf, que conduit un homme moustachu, d'âge canonique. Une femme aux cheveux gris est assiste à côté de lui. Vous reconnaissez là le couple qui, à Tarsis, manqua se faire déposséder de son véhicule par des voleurs.

Les personnes âgées se montrent amicales et enclines à parler, pour finalement demander s'il leur serait possible de passer la nuit dans le camp des héros.

Si les PJ acceptent, le couple, visiblement soulagé, s'installe près du feu. Plus tard dans la soirée, le vieil homme fixe son regard sur un des aventuriers, un guerrier de préférence. Il tient ensuite les propos suivants:

> "C'est une bien lourde tâche qui vous attend. Mais s'il existe effectivement quelqu'un sur Krynn qui soit capable d'en venir à bout, je mise tout mon acier sur vous.
>
> "La banquise vous attire, pas vrai? Vous vous retrouverez sur la glace avant longtemps, si je ne me trompe pas, car c'est là que vous serez utiles. Permettez-moi de vous donner un conseil à tous: suivez les traces du l'ours blanc, car ceux auquel vous portez secours vous aideront en retour".

Même pressé de questions, le vieillard n'a aucun autre conseil à offrir. Au petit jour, sa femme et lui partent en direction de l'est, dans l'espoir d'éviter le gros des hordes-dragons.

Les malfrats

Déterminez les caractéristiques de ces PNJ avec le Tableau des Statistiques des Monstres avant de mettre cet événement en scène. Les deux voleurs et six malandrins approchent avec précaution du camp des PJ au milieu de la nuit.

Ils disposent d'une *potion d'invisibilité* avec deux doses, que boivent les deux voleurs avant l'attaque. Ces derniers se glisseront dans le camp et déroberont tous les objets magiques qu'ils pourront trouver.

Les guerriers se tiennent à une vingtaine de mètres du camp, à l'opposé de l'endroit où pénètrent leurs complices. En cas de besoin, ils feront diversion afin d'attirer l'attention loin des voleurs. Leur groupe escompte s'introduire dans le camp, s'emparer de tout ce qui leur tombe sous la main et s'enfuir sans se faire remarquer des héros. Si les voleurs sont capturés par les PJ, les guerriers attaquent le camp pour tenter de les libérer. Dès que 50% des malfrats sont morts ou sans connaissance, les autres détalent sans demander leur reste.

Evénement 8: Vestiges des anciens !

Cet événement survient au lendemain du départ des héros de Tarsis, qu'ils aient ou non posé pied sur la banquise du Mur de Glace.

> Le soleil automnal se reflète faiblement sur une gigantesque masse, formée d'épais barreaux. Mesurant près de 6 mètres de haut, et cinq fois plus longue, elle se dresse à une trentaine de mètres de vous, à droite du chemin. Un énorme bloc, percé de deux orifices gros comme des pastèques, gît à une extrémité.
>
> Sous les orbites vides pointe une gueule ornée de crocs tranchants; vous reconnaissez alors les ossements d'une créature morte depuis des lustres. Elle surpasse même en taille les drragons les plus impressionnants. Néanmoins, le squelette, abandonné sur le fond de cet océan asséché, inspire plus la pitié que la crainte. Autrefois seigneur des mers, la créature ti-

tanesque n'a pas été de taille à résister à la puissance incroyable du Cataclysme.

A travers la plaine désolée et aux endroits de la banquise où la glace est mince, semblables reliques du passé émaillent fréquemment le périple des héros.

Evénement 9: L'ours blanc

Cet événement survient à la fin de la première journée de voyage sur la Banquise du Mur de Glace.

> Juste devant vous, le fracas d'un combat acharné jaillit derrière une énorme congère. Le concert de grondements féroces, grognements rauques, hurlements belliqueux et cris de douleur indiquent qu'une lutte titanesque est en train de se dérouler.

Au cas où des personnages avancent de 30 mètres, ils peuvent apercevoir ce qui se passe de l'autre côté de la congèr et observer la scène suivante:

> Se tortillant dans une rage futile contre les nombreuses cordes qui lui emprisonnent les pattes, un ours polaire se débat et rugit de dépit. Malgré sa taille imposante et sa férocité, l'animal est incapable de se libérer et se retrouve à la merci des chasseurs.
>
> Des créatures peu ordinaires sont cramponnées à l'autre extrémité des entraves. D'apparence humaine, elles sont affublées de têtes de taureaux ! Une paire de cornes massives, incurvées vers l'avant, se dresse sur le crâne de chacune d'elles. De leurs narines bovines, frémissantes, s'échappe une haleine brûlante qui se condense au contact de l'air glacial.
>
> Cinq de ces hommes-taureaux tirent sur les cordes passées autour des membres et du cou râblé de l'ours. Le sixième est armé d'un javelot. Tandis que les autres détournent l'attention de l'animal, il se précipite droit devant lui et plonge l'arme dans le flanc de l'ours, le faisant gémir de douleur et déclenchant des éclats de rire bestial chez ses congénères.

Les créatures humanoïdes sont des minotaures, appartenant à une autre race qui a pris fait et cause avec les armées-dragons. Les PJ ont déjà entendu des récits de minotaures vivant dans les terres dévastées qui furent jadis l'ancien royaume d'Istar, loin au nord-ouest des plaines de Tarsis. Les minotaures sont partie des forces des seigneurs-dragons sur la Banquise du Mur de Glace, car les draconiens se trouvent passablement handicapés par le froid mordant qui y règne.

L'ours polaire est l'ours blanc dont parlait le vieillard dans sa prophécie. Si les héros attaquent les minotaures, l'ours s'en prend à tous les monstres qui se trouvent à sa portée (cf. Tableau des Statistiques des Monstres pour tout renseignement sur les minotaures et l'ours polaire. L'animal a déjà subi 18 points de dégâts). Dès qu'il n'est plus maintenu que par deux minotaures, l'ours se libère et se jette sur les monstres survivants. Si les minotaures sont repoussés, l'ours reste sur ses gardes face aux PJ, mais ne se montre ni hostile ou apeuré.

Si les aventuriers affichent une attitude amicale vis-à-vis de l'animal, en le nourrissant ou en le soignant, on peut dès lors le considérer comme apprivoisé; il accompagnera les héros tant qu'ils demeureront sur la banquise.

L'ours s'avérera d'une aide appréciable pour traverver l'étendue de glace. Dès qu'il se trouvera devant une crevasse recouverte de neige, il fera halte et poussera un grognement de danger. En outre, l'ours n'a qu'une chance sur 6 d'être surpris et avertira les héros s'il détecte l'approche d'autres créatures.

Evénement 10: Les Thanois

Cet événement a lieu à la fin de l'après-midi du troisième jour que les héros passent sur la banquise.

> Une masse étrange surgit devant vous. Noyée sous le givre et la neige amassée par le vent, elle rappelle vaguement la forme d'un navire, jeté contre la côte par le caprice d'un courent violent.
>
> A demi couchée, la pointe fracassée d'un haut mat émerge de la carcasse et les planches de la coque apparaissent ça et là sous la neige. Deux immenses poutres, aussi longues que le mat, gisent à proximité; leur usage ne vous semble guère évident au premier coup d'oeil. Leurs extrémités sont taillées en biseau et d'impressionnants supports, maintenus par de grosses chevilles, en ornent les côtés.

Il s'agit de l'épave mal en point d'un navire des glaces, précédemment occupé par l'équipage de Harald Haakon (cf. Chapitre 3). Les marins revenaient d'une expédition pour récupérer de la tourbe et, la grand voile déployée, regagnait le campement du Peuple des Glaces de Harald quand ils tombèrent dans une embuscade tendue par les sauvages thanois, ou hommes-morses, qui rôdent sur la banquise. Le navire fit naufrage et les Tanois n'eurent aucun mal à se débarrasser de l'équipage désorienté et blessé. Depuis lors, cinq de ces monstres sont dissimulés à l'intérieur de la carcasse, attendant de surprendre des sauveteurs éventuels.

Les thanois donnent l'assaut dès que les héros s'approchent à moins de 15 mètres de l'épave. L'un d'eux porte une *givrelame* (cf. Appendice 3: *Objets magiques*), les autres attaquant avec des haches de guerre et leurs défenses. Reportez-vous à l'Appendice 2: Monstres pour une description détaillée des thanois.

> Soudain, plusieurs silhouettes corpulentes surgissent de derrière la coque. De forme humanoïde, elles mesurent entre 2,10 et 2,40 mètres, avec des traits correspondants. Sans aucune grâce, mais avec une vivacité surprenante, elles se ruent sur vous en brandissant des haches de guerre.
>
> Au fur et à mesure qu'elles se rapprochent, vous distinguez nettement les longues défenses qui ornent leurs gueules, pointées vers le bas telles deux méchantes lances. Un grognement sourd, vaguement féroce, semble provenir des monstres.

Foncièrement stupides et guère habitués à affronter des personnages expérimentés, les thanois luttent jusqu'à la mort. Si les héros observent de près le navire des glaces, lisez le passage ci-dessous.

> Malgré la nuit qui tombe, le mystérieux vaisseau vous livre quelques uns de ses secrets. Il paraît avoir été bâti pour aller sur la glace, non sur l'eau. Les poutres incurvées sont en réalité des patins, les angles renforcés pour faciliter le déplacement sur la surface gelée de la banquise. Bien que la coque soit solide, elle ne semble pas étanche.
>
> L'extrémité opposée de la coque ressemble au pont de n'importe quel esquif robuste, habitué à naviguer sur les flots. Un rouf accapare pratiquement la totalité de la surface du pont arrière; des haubans et une vaste étendue de toile sont accrochés au mat brisé. De nombreux cadavres, engoncés dans d'épais vêtements de fourrure, gisent dans la neige à cet endroit.

Les corps sont ceux des anciens marins du vaisseau. Ils sont tous humains. Si les aventuriers décident d'explorer le navire, ils découvrent une immense cale sous le pont. Bien que l'esquif fasse un angle anormal par rapport au sol, monter à bord pour l'étudier de près ne présente aucune difficulté.

> Le rouf abritait autrefois une cabine relativement luxueuse, contrastant avec l'environnement rude de la banquise. Un énorme lit a été projeté contre la paroi opposée, le sommier et le matelas ayant littéralement explosés sous le choc. Du duvet d'oie recouvre intégralement la cabine, telle une couche de neige artificielle. Seule une large courtepointe ouatée paraît encore intacte. Au centre, un modeste poêle en fonte a été arraché hors de son logement et s'est effondré sur le flanc. Aucune trace de cendre n'est visible, et le navire aurait sans nul doute brûlé si un feu y avait été allumé au moment du naufrage. Réduite en miettes par la violence de la catastrophe, une petite penderie a atterri dans un coin, dévoilant plusieurs capes et pourpoints en fourrure.

Si les PJ prennent le temps de ramasser des vêtements chauds, ils découvrent cinq fourrures ici, toutes juste assez grandes pour protéger une personne des rigueurs du froid glacial. Les effets des cadavres de l'équipage du vaisseau sont abîmés et inutilisables.

Située sous le pont principal, la cale est pratiquement bourrée de blocs d'une matière compacte, semblable à l'argile. Des débris arrachés de mousse et de fongus y sont encore accrochés, et divers outils d'extraction et de traction sont attachés sur le pont, près des écoutilles.

Si les héros choisissent de dormir ici, ils peuvent jouir d'un certain confort dans la mesure où la carcasse du navire fait écran au vent et leur offre plus de bois que nécessaire pour se chauffer. S'ils décident de poursuivre leur route, ils remarquent alors que le ciel devient nuageux et s'assombrit rapidement. En outre, le vent se lève et il fait de plus en plus froid. Quel que soit l'endroit où les PJ passent la nuit, l'événement ci-après a lieu.

Evénement 11: La fureur de l'hiver

Le gémissement plaintif du vent augmente graduellement d'intensité pour se transformer en véritable hurlement tandis que s'écoule lentement la nuit glaciale. Le froid est si intense que les barbes se couvrent de givre, et à peine ferme-t-on les yeux durant quelques brèves secondes que les paupières gèlent, fort difficiles à rouvrir ensuite.

Après minuit, la neige commence à tomber. Cela n'a rien d'une légère chute de neige comme il s'en produit fréquemment aux environs de Solacium durant les sombres mois d'hiver. Il s'agit d'un terrible blizzard qui fouette les chairs et les âmes avec la force d'un souffle de dragon glacé. Les piqûres de milliers d'épingles semblent maltraiter le moindre milimètre d'épiderme à nu, et plusieurs épaisseurs de vêtements parviennent à peine à conserver un semblant de chaleur corporelle.

Si les héros passent la nuit dans l'épave, l'expérience sera fort pénible mais leurs vies ne seront pas menacées. Si, par contre, ils ont quitté le navire pour établir leur campement sur la banquise, chacun d'eux subit 2d6 points de dégâts à cause du froid. Toute fourrure portée par un personnage réduit ces dommages de 2 points.

La tempête dure plusieurs jours. Si les héros demeurent dans l'épave, ils survivent sans grande difficulté. Mais s'ils se trouvent sur la glace, les dégâts donnés précédemment se répètent chaque jour. La visibilité est nulle au milieu des tourbillons de neige, ce qui explique que les héros n'aient que 20% de chances de rebrousser chemin jusqu'au navire des glaces une fois qu'ils s'en sont éloignés de plus de 200 mètres. S'ils ne retrouvent pas le vaisseau, les aventuriers sont irrémédiablement perdus. Il est hors de question de rencontrer la moindre créature tant que la tourmente fait rage mais, si le groupe se déplace, la probabilité de tomber dans une crevasse recouverte de neige reste la même.

Cet événement se poursuit jusqu'à ce qu'un PJ tombe en dessous de 12 pv (si le groupe erre sur la banquise) ou jusqu'à la fin du quatrième jour (si les héros sont à l'abri dans l'épave). Poursuivez alors l'aventure avec l'évènement 12 du chapitre 3.

Zones de rencontre

Les régions mentionnées ici sont toutes indiquées sur le relevé cartographique découvert dans la bibliothèque secrète. Lorsque le groupe se déplace dans un nouveau secteur, décrivez le paysage ou les habitants rencontrés à l'aide du numéro figurant sur la carte. N'oubliez pas d'utiliser la Table des Rencontres Aléatoires dès que nécessaire !

Correspondant à une zone spécifique du relevé cartographique des Contrées glaciaires, une rencontre donnée se déroule uniquement quand les héros pénètrent dans le secteur en question; en conséquence, certaines rencontres peuvent ne jamais avoir lieu.

Du fait de la nature de cette aventure, les joueurs peuvent décider d'emmener les héros pratiquement n'importe où. Il n'est pas question de le leur interdire, mais n'oubliez pas que la suite du récit se trouve sur la Banquise du Mur de Glace. Si, partis en direction du nord, de l'est ou de l'ouest, les PJ menacent de sortir des limites de la carte, ils se retrouvent face à des détachements des armées des seigneurs-dragons.

Ces éléments sont des groupes de draconiens envoyés en éclaireurs. Le premier détachement se compose de quatre Kapaks. Son effectif double chaque fois que les héros rencontrent un nouveau groupe. Si les PJ ne rebroussent pas chemin après avoir croisé la cinquième troupe de draconiens, faites apparaître le cerf blanc pour les conduire en direction de la Banquise du Mur de Glace.

Vous pouvez ainsi remettre les joueurs sur la route du sud et de la suite de la saga de DRAGONLANCE.

6. Tarsis

Si les personnages ne fuient pas Tarsis avec la population en exode, ils se retrouvent dans une cité aux mains de l'armée-dragon. Des groupes de Baaz et de Kapaks sillonnent constamment les rues; dès que les héros sortent de la bibliothèque, ils se retrouvent nez à nez avec une troupe de 16 draconiens baaz.

Au fil des jours qui suivent la chute de Tarsis, les citoyens qui avaient pris la fuite sont capturés et ramenés de force dans la ville. Les seigneurs-dragons songent avant tout à occuper Tarsis et à poursuivre l'avance de leurs troupes, ce qui fait que la cité ne sera pas rasée. Au lieu de cela, un gouverneur fantoche, à la solde des seigneurs-dragons, sera installé au pouvoir et se verra confié une troupe de 200 Baaz et 300 Kapaks pour aider à maintenir l'ordre et redonner à la ville son rythme normal d'existence.

Lorsque, sans cesse plus nombreux, les habitants reviennent à Tarsis, les plus militants d'entre eux sont enfermés dans les cachots. La majorité des gens reprend ses occupations d'antan, avec le devoir supplémantaire de s'acquitter de lourds impôts décrétés par les seigneurs-dragons.

Si les PJ demeurent à Tarsis durant plus de trois jours après que la ville soit tombée, arrangez-vous pour qu'ils soient faits prisonniers par les draconiens et jetés dans les geôles du gouverneur fantoche. On leur dira qu'ils doivent attendre l'arrivée du "Seigneur bleu" qui décidera de leur sort. Avec un plaisir évident, le gouverneur laisse lourdement entendre qu'il espère qu'ils seront condamnés à mort.

Une fois que les héros se retrouvent enfermés, ils remarquent des rats qui entrent et sortent par une grille rouillée. Un personnage costaud peut en tordre les barreaux, permettant au groupe de s'échapper par le système des égouts de la ville jusqu'à l'ancien front de mer, puis de fuir en direction du sud. Si les PJ ne saisissent pas cette chance et ne parviennent pas à s'évader par un autre moyen, les draconiens finiront (au bout de 1-20 jours) par les emmener jusqu'aux limites de la ville, afin de les exécuter.

7. Les plaines arides

Transportant la froidure de l'automne, des vents sans merci soufflent sur la terre dévastée, où plus rien ne pousse. Pendant des kilomètres et des kilomètres, rien ne dérange la morne étendue de l'ancien lit de l'océan, asséché depuis le Cataclysme. Façonnées par la bise infatiguable, des colonnes de poussière tourbillonnante s'élèvent de temps à autre.

On ne peut trouver de l'eau que dans les rares communautés indiquées sur le relevé cartographique, ou bien en faisant fondre de la glace sur la banquise. Les quelques ravins et coteaux qui brisent la monotonie des plaines sont stériles et roccailleux, n'offrant ni nourriture ni abri.

8. Zeeriak

Cette modeste communauté sert de refuge aux hors-la-loi, aux nomades et à quelques pionniers intrépides. Des vents mordants soufflent constamment de la banquise; le sol est dénudé et désséché. La neige ne tarde pas à couvrir le paysage d'un épais manteau d'une quinzaine de centimètres d'épaisseur.

La ressource majeure de Zeeriak est le commerce des fourrures, principalement des élans et ours qui abondent dans la région. De nombreux magasins font le troc de peaux tannées, mais n'acceptent que des armes en échange. Nonobstant les âpres discussions des vendeurs au sujet du prix, deux armes permettent d'acheter suffisamment de peaux pour protéger un individu selon le taux officieux en vigueur. Les armes magiques sont si recherchées que leurs possesseurs peuvent acquérir de quoi couvrir deux personnages des pieds à la tête pour chaque arme échangée.

L'auberge du Marsouin Laineux et la ta-

...terne du Royaume des Glaces offrent toutes ceux des chambres d'une propreté douteuse et de maigres repas, en contrepartie d'une ou deux armes. Ces deux établissements sont fréquentés par des voleurs et des coupe-gorges, de sorte que les héros feraient mieux de rester sur leurs gardes.

Zeeriak regorge singulièrement de fugitifs. Un groupe de draconiens baaz, bien déguisés, se trouve au milieu de cette lie de l'humanité. S'ils découvrent les PJ (ils ont été envoyés à la recherche des héros), 10 Baaz vont se lancer à l'attaque tandis que les deux autres retournent au pas de course à Tarsis pour y chercher des renforts.

Quarante draconiens baaz accoureront alors à Zeeriak pour prêter main forte à leurs camarades, mais ils n'arriveront à ce minuscule avant-poste que 48 heures après que l'identité des aventuriers ait été dévoilée.

9. La Banquise du Mur de Glace

La bise omniprésente se fait plus mordante ici; le paysage disparaît sous une couche de neige et de glace aussi loin que l'oeil peut porter. D'énormes blocs de glace se dressent sur la banquise et, de temps à autre, d'impressionnants tourbillons de neige se forment au-dessus du sol gelé.

Pas le moindre oiseau ne survole cette région désolée, pas la moindre vie animale n'est visible sur la glace. Seul le vent, violent et incessant, apporte un semblant de vie à ce qui vous entoure.

Le relief de la banquise se limite à des crevasses, des congères ou des blocs de glace de la taille de collines peu élevées et d'étendues planes de glace transparente avec de l'eau en-dessous (des lacs gelés). Il s'agit là des seuls centres d'attraction de la banquise, car dans ces lacs vivent les poissons dont dépendent tous les habitants du lieu pour leur subsistance.

Les crevasses sont des endroits traitres, où la neige a recouvert une faille profonde dans la glace de la banquise. Effectuez un tirage pour déterminer si les héros sont surpris lorsqu'ils approchent de ces précipices.

En cas de réussite, ils aperçoivent la crevasse (l'épaisseur de neige est légèrement affaissée, ou bien est d'une blancheur moins maraquée qu'alentour).

S'il sont surpris, les aventuriers avancent sur la mince couche de neige qui recouvre la crevasse. Chaque PJ a 50% de chances de la traverser de part en part et de tomber de 6-60 mètres. Lors de la première chute, le personnage ne tomber que de 6 mètres avant d'atterrir sur une corniche à l'intérieur de la faille. Après cet avertissement, lancez 1d12 et multipliez par 10 pour déterminer la hauteur de la chute (par fraction de 50 centimètres).

Les héros peuvent considérablement réduire les risques de chute en s'encordant: les aventuriers encordés progressent alors à seulement 2/3 de la vitesse de déplacement habituelle. Si l'un d'eux tombe dans une crevasse, il se passe les choses suivantes:

Les personnages qui encadrent celui qui transperce la pellicule de neige effectuent un tirage de Force. Si au moins un des deux est réussi, la descente est stoppée. Si les deux tirages se soldent par des échecs, les personnages qui suivent (un devant et un derrière) peuvent lancer les dés à leur tour, et ainsi de suite. Le premier tirage réussi rattrape tous les héros en train de tomber. Bien entendu, la cordée au grand complet disparaît dans la crevasse si tous ceux qui la composent manquent leurs tirages de Force !

10. La baie des Montagnes de Glace

Cet endroit figure également dans l'événement 18, chapitre 5.

La banquise s'achève par une haute falaise de glace qui surplombe l'étendue de la baie en contrebas. Les personnages qui s'approchent du précipice se rendent ainsi compte que l'eau est proche: le vent devient plus chaud et des oiseaux marins sont visibles dans le ciel dès que les héros se trouvent à moins de 8 kilomètres de l'océan.

Une paroi à pic de 90 mètres tombe au pied d'une étendue de glace satinée, large de plusieurs centaines de mètres et longeant la base de la falaise. Sur le bord le plus éloigné du précipice, la glace est craquelée; de l'eau apparaît sous les fissures.

Au-delà, le soleil se réfléchit sur une eau bleutée et limpide. D'immences icebergs dominent les vagues de toute leur masse, se déplaçant dans la baie avec un silence digne. L'aileron d'un marsoin ou d'une baleine brise de temps à autre la surface de l'eau froide tandis que la créature marine nage sans retenue.

Mais les éléments les plus surprenants du panorama restent les vaisseaux pris dans la glace non loin de la limite de l'eau. Du haut de la falaise, au moins une douzaine de navires sont visibles, prisonniers de la glace avide et enfermés dans son étreinte gelée. Bien que nombre d'entre eux paraissent avoir subi des dégâts à la coque, ce qui les rend inutilisables, quelques uns semble en relativement bon état.

La descente des héros jusqu'à la plaque de glace ne présente aucune difficulté majeure. Il faut 2-12 jours pour libérer un des navires de l'emprise de la glace. Au bout de ce laps de temps, le groupe disposera d'un esquif de petite taille, certes, mais capable de naviguer et de transporter une douzaine de passagers de l'autre côté de presque tous les océans. Il faudra bien sûr confectionner les voiles avec les moyens du bord, mais n'importe quel morceau de tissu ou de cuir - y compris les fourrures - conviendra Reportez-vous au chapitre 5 pour y trouver une description plus complète de cette région.

11. La mine de tourbe

Une traînée de fumée grise plane au-dessus de la banquise à cet endroit, semblant provenir du haut d'une éminence située droit devant vous. Une tache noirâtre est visible au sommet de cette colline, contrastant avec le blanc immaculé qui recouvre tout le paysage depuis quelques jours.

De temps à autre, un rougeoiement illumine la couronne sombre de l'éminence et la fumée monte dans l'atmosphère; mais la lueur redisparaît rapidement derrière le sommet peu naturel de la colline.

Si les héros escaladent l'éminence pour savoir de quoi il retourne, ils découvrent:

La trace sombre est une sorte d'excavation. Une cuvette peu profonde, d'une soixantaine de mètres de diamètre, a été creusée dans le sommet de la butte glacée. Au centre de la cavité, des flammes se nourrissent du sol meuble et spongieux, illuminant l'excavation d'un éclat écarlate tremblotant. Dans l'air immobile, une faible vague de chaleur émane de la cuvette et le sol au bord du trou n'est même pas gelé.

Il s'agit là de l'une des mines de tourbe qu'exploite le Peuple des Glaces pour en tirer leur combustible. Ces mines sont toutes situées sur des endroits élevés qui étaient autrefois des îles avant que le Cataclysme ait altéré la surface de Krynn. Désormais, des feux sont allumés sans discontinuer pour éviter au précieux combustible de se solidifier sous l'effet du gel. Tous les trois ou quatre mois, un équipage du Peuple des Glaces ramène un chargement de tourbe.

12. Le Mur de Glace

Surgissant de l'étendue plane et immaculée de la banquise, un immense mur de glace et de neige lustrée se dessine à l'horizon, tel un avertissement de mauvais augure. Par endroits, des ravines entaillent le flanc lisse de la paroi, permettant une escalade dangereuse mais pas impossible. La violence de la bise est concrétisée par les multiples panaches de flocons de neige qui s'élèvent autour des hauts pics glacés et des contreforts au sommet du mur.


Une masse compacte de neige et de glace, mélée de rochers déchiquetés, se libère de son logement précaire dans la paroi à pic et dévale la falaise pour s'écraser plus bas, entraînant une multitude de blocs de glace à sa suite jusqu'à former une avalanche de plusieurs tonnes.

Grâce aux nombreuses ravines qui émaillent la falaise, les héros sont à même de l'escalader où bon leur semble. Bien que des avalanches sont susceptibles de se déclencher non loin d'eux (cf. également les événements 17 et 18), elles ne toucheront pas les PJ durant leur ascension.

13. Le Château du Mur de Glace

Perché comme un garde-fou sur une tour étroite, une masse cylindrique s'élève en haut du Mur de Glace, en grande partie ensevelie sous des amoncellements maffifs de neige et des colonnes de glace sans la moindre aspérité, réfléchissant le faible éclat du soleil. Toutefois, en plusieurs points proche du sommet, des tourelles et des parapets percent la surface immaculée, révélant la présence d'un édifice construit par l'homme, recouvert par des décades de rigueur hivernale.

Une description complête du Château du Mur de Glace figure dans le chapitre 4.



camp du peuple des glaces

CHAPITRE 3: LE PEUPLE DES GLACES



Ce chapitre commence par l'événement 12, la rencontre des PJ avec Harald Haakan. C'est aux héros de choisir ensuite s'ils vont accompagner Harald et ses hommes jusqu'au camp du Peuple des Glaces. Vous devez fortement les encourager dans ce sens car des informations d'une importance vitale les y attendent (par exemple, Harald peut suggérer qu'il sent une autre tourmente se lever).

Si les héros persistent à poursuivre seuls leur route, inutile de vous appesantir sur le reste de ce chapitre. Contentez-vous de lire deux textes encadrés aux joueurs. Leur intérêt est capital. La partie intitulée *Le conseil de Harald* (événement 14) doit être communiquée aux aventuriers par le chef du Peuple des Glaces avant son départ à la fin du chapitre 12. L'autre partie, *Le récit d'Aaron* (événement 14 également) peut être racontée à tout moment durant le trajet vers le Château du Mur de Glace.

Si, par contre, le groupe décide de se rendre au camp du Peuple des Glaces, enchaînez avec l'événement 13 (*La ballade en bateau*). Puis, à l'aide de la section consacrée aux rencontres, décrivez le camp aux joueurs. Mettez en scène le reste des événements, dans l'ordre donné, après que les héros aient visité le camp.

Evénement 12: Une mystérieuse voile à l'horizon

Après plusieurs jours passés dans un néant blanc tourbillonnant, la furie de la tourmente commence à se calmer sensiblement. La neige tombe toujours et le vent continue de souffler, mais la tempête a perdu de son intensité aggressive. Maintenant, dans la pâle lueur de l'aube, la visibilité atteint plusieurs dizaines de mètres.

Au fur et à mesure que le jour se lève, le blizzard se fait de moins en moins violent. Au milieu de la matinée, un ciel bleu éclatant illumine un panorama d'une blancheur telle que vos pupilles en deviennent douloureuses. Tout à coup, à l'ouest, vous distinguez quelque chose qui bouge au sein de cette sereine atmosphère hivernale.

Un nuage de neige semble s'élever à la surface de la banquise tandis qu'approche une forme imposante. Une aile démesurée - ou peut-être une voile - se dresse au-dessus de la masse inconnue, que vous ne tardez pas à identifier comme un navire des glaces semblable à celui dont les thanois ont provoqué la perte.

Il s'agit du vaisseau amiral de Harald Haakan, chef du Peuple des Glaces. Commandant un équipage trié sur le volet, il recherche le bateau porté disparu. Si les héros ont attendu la fin du blizzard dans l'épave, Harald vogue droit sur eux. Si le groupe se trouve sur la banquise, le navire des glaces effectue un virage long et gracieux avant de décélérer et de stopper à un peu plus de 50 mètres des personnages.

L'équipage de Harald se compose de ses 12 gardes personnels (cf. Tableau des Statistiques des Monstres: Peuple des Glaces, gardes de Harald), le "clerc vénéré" de sa tribu et Harald lui-même. Harald Haakan et Raggart Knug figurent en détail dans l'Appendice 5: *Informations PNJ.*

A l'exception de Raggart Knug, tous les membres de l'équipage se dirigent vers les héros, affichant une attitude de prudence. Ils n'attaquent pas, à moins qu'un PJ ne fasse le premier geste hostile. Le Peuple des Glaces s'arrête à une douzaine de mètres du groupe; Harald Haakan approche de quelques pas supplémentaires.

La confrontation qui se déroule ici est fonction de l'endroit où ont été aperçus les héros (près de l'épave du navire des glaces ou sur la banquise) et s'ils sont éventuellement en compagnie de l'ours polaire. Sa présence paraîtra comme un signe mystique au yeux du Peuple des Glaces, car l'ours blanc est le totem de leur tribu. Ayant demandé aux héros dans quelles circonstances ils en sont venus à avoir un tel compagnon, Harald sera impressionné si le groupe lui raconte comment il a sauvé l'animal des griffes des minotaures.

L'anéantissement du navire des glaces est toutefois bien plus important aux yeux du chef. Si les personnages n'ont pas établi leurs quartiers provisoires à l'intérieur de l'épave, celle-ci aura été découverte plusieurs heures avant que les sauveteurs ne croisent la route des héros. Le massacre de ses guerriers a plongé Harald dans une colère noire et il a hâte de retrouver les responsables.

L'atmosphère est tendue lors de cette première rencontre. La moindre initiative aggressive ou irréfléchie des personnages joueurs provoque bataille dans laquelle Harald et ses hommes luttent jusqu'à la mort. Si l'ours blanc est présent, vous pouvez ignorer un affront sans gravité que commettraient les héros, mais les vaillants guerriers n'hésiteront pas à tirer leurs armes à la prochaine provocation.

Si aucune altercation ne se déclenche immédiatement et si les personnages ont l'occasion d'expliquer comment ils ont découvert le navire des glaces naufragé, l'attitude de Harald Haakan envers eux s'adoucit sensiblement, d'autant plus que sa rage se porte désormais sur les thanois.

Si cette confrontation se déroule sans heurt, Harald propose aux héros à se rendre dans son camp. Si ceux-ci ne font aucun effort pour se lier d'amitié avec le Peuple des Glaces, sans pour autant prendre l'initiative de l'affrontement, les barbares les avertissent que les conditions météorologiques vont empirer à nouveau et réitère leur invitation. Les porte-parole du Peuple des Glaces doivent également ajouter qu'ils seront peut-être en mesure de compléter les informations dont disposent les PJ au sujet de la banquise.

Si les héros persistent à vouloir continuer leur route seuls, Harald leur parle de la Baie des Montagnes de Glaces ainsi qu'elle est décrite dans l'événement 14. Les PJ doivent alors traverser la banquise à pied pour atteindre le château du Mur de Glace. Laissez de côté le reste de ce chapitre.

Evénement 13: La ballade en bateau

Si les héros acceptent de partir avec Harald et le Peuple des Glaces, ils montent à bord de son navire et déploient la voile pour se rendre au camp.

Le pont de l'Eider ressemble à celui de n'importe quel vaisseau qui vogue sur l'eau. Des solides planches de bois sous vos semelles et un enchevêtrement déroutant de filins, poulies et de toile au-dessus de vos têtes. La voix râpeuse de Harald Haakan hurle des ordres aux marins qui se précipitent de tous côtés dans un chaos ordonné.

Tout à coup, la voile se tend sous la brise régulière et le bois poli des patins se met à glisser en crissant sur la surface de la banquise. Presque imperceptiblement de prime abord, le lourd navire réagit sous le vent. Il gagne rapidement de la vitesse et, au bout de quelques minutes, file si vite qu'il dépasserait un homme qui court. Le capitaine aboie alors de nouveaux ordres et le vaisseau commence un ample virage en direction du sud-est, projetant des gerbes de neige et de glace dans les airs.

Les voiles gonflées par la brise, le navire conserve alors son cap. Le crissement des patins se mue en un doux murmure tandis que le navire des glaces donne l'impression de voler au-dessus de la banquise.

Enchaînez avec la rencontre 14 pour donner aux joueurs une description du camp du Peuple des Glaces.

Evénement 14: Le soir

Les Habitants des Glaces offrent aux héros leur plus chaude hospitalité, avec le droit de se déplacer librement dans le camp et, le soir venu, un succulent ragoût de poissons. Harald invite ensuite les visiteurs sous sa tente pour quelques heures de discussion. Curieux du monde extérieur, le chef connaît mal la menace que représentent les seigneurs-dragons. Toutes ses informations proviennent d'éclaireurs envoyés à la limite nord de la banquise, où ils ont parlé à des réfugiés et parfois aperçu un dragon.

Suivant vos désirs, vous pouvez camper Harald pour mener la conversation de bout en bout, ou simplement la suggérer. Aiguillez-la, à un moment ou un autre, vers des endroits lointains et lisez le récit d'Aaron. Permettez aux joueurs de regarder la carte au dos de la couverture tandis que vous faites ce récit (ou le joueur qui incarne Aaron s'il s'agit d'un PJ). Cette carte montre la partie occidentale d'Ansalon, où des flèches indiquent les offensives des seigneurs-dragons et de leurs alliés (les dragons bleus vus à Tarsis ne font pas partie de l'aile rouge chargée de conquérir l'ancien port, mais remplissent une mission spéciale sous les ordres de la "Dame bleue". Au cas où on vous poserait la question, dites à vos joueurs que nul ne sait pourquoi ce commando de dragons bleus se trouve dans cette ville). Y figurent également les positions défensives des forces qui s'opposent aux arméesdragons. Si vous disposez du module précédent (comprenant "Les dragons du mystère"), ne montrez pas aux participants la carte plus complète qui y est incluse, dans la mesure où elle contient des informations qu'ils doivent ignorer pour l'instant.

Le récit d'Aaron

Cette nuit d'hiver paraît lointaine, presque oubliée, tandis que les flammes d'une sincère camaraderie et d'un ardent feu de tourbe réchauffe les héros. L'étrangeté même de cette terre contribue à donner ce sentiment de détachement, exempt de toute menace.

Aaron de Grandarc s'éclaircit la gorge et se met à parler, brisant le silence douillet qui s'était emparé d'eux.

"Toutes les contrées du nord subissent la cruelle pression des armées-dragons. Je crains qu'avant peu ces plaines, qui n'ont connu que la liberté depuis des temps immémoriaux, ne tombent en leur pouvoir. Il ne restera plus alors qu'un unique espoir pour les habitants de Krynn.

"D'aucuns affirment que l'île de Sancriste se trouve loin à l'ouest de la Solamnie, et c'est pour cette raison qu'elle figure sur cette carte. Nombre d'histoires sont parvenues à mes oreilles, tant en Solamnie qu'à Tarsis, au sujet d'une Haute Assemblée d'hommes sages et puissants se réunissant sur cette île mystérieuse - une assemblée symbolisée par un monolithe blanc. A les en croire, cette assemblée se constitue dans le but de mettre un terme aux déprédations des seigneurs-dragons et de restaurer la paix sur Krynn.

"Quelle que puisse être l'issue de notre quête sur le Mur de Glace, je crois que notre prochaine destination devrait être Sancriste. Si nous découvrons l'*Orbe*, la Haute Assemblée sera peut-être la mieux qualifiée pour s'en servir. Si nous n'obtenons pas l'*Orbe*, mais si nous parvenons à demeurer en vie pour fuir, des épées supplémentaires dans des mains expertes pourront par ailleurs s'avérer utiles au cours de la lutte pour la libération de Krynn".

Le conseil de Harald

Une fois qu'Aaron ait raconté ce qu'il avait à dire et que les PJ en aient discuté, Harald prend la parole pour offrir les renseignements suivants:

"Peut-être puis-je vous apporter mon aide dans la recherche de cette île de Sancriste, mais il vous faudra de la chance et du courage pour suivre cette route. Permettez-moi de consulter votre carte...

"Là, dans la Baie des Montagnes de Glace, un étrange spectacle m'intrigue depuis des années. Prisonniers de la glace le long du rivage, des douzaines de navires, grands et petits, ont été emportés par la puissance du cataclysme avant de pouvoir gagner la haute mer. Lorsque s'éleva la terre et se retira l'océan, les vaisseaux se retrouvèrent en cale sèche avant d'être pris dans les glaces au fur et à mesure que s'étendait la banquise.

"Il est à craindre que nombre d'entre d'eux soient à présent écrasés et inutilisables; plus nombreux encore sont ceux qui sont si solidement enfoncés dans la glace qu'il faudrait des années pour les libérer. Les flots ont toutefois regagné une partie du terrain et quelques uns de ces esquifs sont en assez bon état, non loin de la limite de l'eau.

"J'ignore les dégâts que les coques ont pû subir depuis 300 ans, car je n'ai jamais entrepris la descente de la falaise verglacée qui marque la limite entre la banquise et l'océan. Si vous décidez de tenter cet exploit, si vous avez la chance de découvrir un bon vaisseau, si vous disposez des matériaux nécessaires à la confection d'une voile et si les dieux se montrent débonnaires à votre égard - il vous sera alors *éventuellement* possible de lever l'ancre dans cette Baie des Montagnes de Glace pour vous rendre jusqu'à cette île de Sancriste.

Evénement 15: Des rumeurs de guerre

Avant que les PJ n'aient le temps de réagir aux paroles de Harald Haakan:

> Le rabat de la tente s'ouvre brusquement quand un homme couvert de neige, à bord de l'épuisement, entre en chancelant et s'écroule à terre. La glace enrobe les poils de sa barbe et une sinistre pâleur, due à de graves engelures, s'est emparée de la peau non protégée de son visage.
>
> Ignorant les étrangers, le nouveau venu s'adresse directement à Harald.
>
> "Puissant chef, un grand danger menace notre peuple. Les misérables thanois ont allié leurs forces à une race sauvage de monstres avec une tête de taureau sur un corps d'homme.
>
> "Ces hommes-taureaux ont la force de trois personnes ! Ces créatures ont déchiqueté mes hommes pratiquement par simple amusement; je suis parvenu à échapper aux monstres et à revenir ici.
>
> "Une armée est rassemblée à moins de deux jours de marche à l'ouest, réunissant au minimum 200 de ces hommes-taureaux et peut-être 500 thanois, accompagnés par de douzaines de féroces ours des glaces. Leurs intentions ne laissent aucun doute: ils menacent d'attaquer notre camp !"

Toute autre préoccupation est instantanément oubliée à l'annonce de cette nouvelle, tandis que Harald donne l'ordre de doubler les sentinelles et que commencent les préparatifs de la défense. Les héros sont conduits à la porte d'une hutte et peuvent y dormir s'ils le souhaitent. Dans le cas contraire, ils peuvent passer la nuit à aider le Peuple des Glaces à creuser plusieurs fossés le long du flanc ouest du camp. Ces trous ont 6 mètres de profondeur. On en jonche ensuite le fond de gros blocs de glace aux arêtes tranchantes, avant de recouvrir les fosses avec des peaux tannées et de la neige. Les assaillants qui tomberont dedans se briseront certainement les os sur ces glaçons perfides, dur comme le roc. Si vous avez besoin de calculer les dommages subis, une chute inflige 6d6 points de dégâts.

Evénement 16: La bataille des contrées glaciaires

> Pâle et lointain, le soleil s'élève dans le ciel bleu de la matinée. Pas un seul souffle de vent n'agite l'air froid et mordant; pas un seul soupçon de nuage ne brise la monotonie glacée du ciel.
>
> Un grondement sourd se fait peu à peu entendre à l'ouest, augmentant graduellement d'intensité. Une ligne sombre apparaît sur le blanc de l'horizon et, en quelques minutes, les observateurs aux aguets aperçoivent un déploiement de monstres en marche vers le camp. La bataille des Contrées Glaciaires est sur le point d'avoir lieu.

L'assaut

Les monstres qu'avait repéré l'éclaireur ont établi leur jonction et avancé plus vite que prévu. Ils arrivent aux abords ouest du camp une heure après avoir été signalés à l'horizon.

Le plan d'attaque des monstres est simple; la principale vague d'assaut comprend 200 minotaures, 500 thanois et 40 ours des glaces. Les ours, par groupe de deux, sont attelés à d'énormes traineaux transportant une douzaine de thanois. Cette force d'attaque est prévue pour lancer un assaut frontal sur le côté ouest du camp.

Ce plan sera soutenu par une attaque de flanc au sud, à travers la mer enneigée. Tandis que la plupart des autres créatures se retrouveraient littéralement ensevelies au milieu de cette épaisse couche de neige poudreuse, les ours des glaces sont tout à fait capables de se déplacer sur un tel terrain mouvant. En conséquence, huit de ces bêtes, portant toutes un thanoi en croupe, doivent traverser l'étendue neigeuse et tenter de s'infiltrer dans le port. Chaque cavalier transporte plusieurs jarres d'huile hermétiquement fermées et un sac rempli de braises fumantes.Leur plan consiste à incendier les navires, coupant ainsi la retraite du Peuple des Glaces et garantissant un massacre sous les griffes des monstres supérieurs en nombre.

Le plan de défense

Prenant conscience des forces assemblée contre sa tribu, Harald Haakan fait reculer sa ligne de défense jusqu'au rempart du port. L'air est totalement immobile, rendant toute fuite en bateau impossible. Le Peuple des Glaces compte une centaine de guerriers. Les femmes et les enfants, ainsi que le maximum de leurs possessions qu'il est possible d'emporter, sont mis à l'abri à bord des navires inertes dans le port.

Pendant l'exécution de ces préparatifs, les héros peuvent prêter main forte où bon leur semble ou bien observer le déploiement d'activité. Qu'ils se portent volontaires ou non, Harald leur demande de se poster au l'extrémité sud de la ligne de protection du port pendant qu'il dispose ses hommes le long de cette muraille.

Plus tard, une fois l'attaque de flanc à travers la mer de neige découverte, il demandera aux aventuriers de l'intercepter.

La conduite de la bataille

Il n'est pas nécessaire de conduire le déroulement d'une bataille pour 700 ou 800 combattants. Au lieu de cela, concentrez-vous sur l'affrontement du point de vue des PJ, en leur rapportant ce qu'ils voient et en mettant en scène les combats individuels que les héros peuvent avoir à livrer.

Note: A condition de disposer du supplément de combat BATTLESYSTEM, il est possible de conduire le déroulement de cette bataille sur une grande échelle. Les caractéristiques de tous les monstres et humains présents figurent dans le Tableau des Statistiques des Monstres. Seuls les douze membres de la Garde de Harald sont des guerriers du 12ème niveau; les autres combattants du Peuple des Glaces sont des guerriers du 4ème niveau.

Certains faits surviennent, quelles que soient les actions des personnages joueurs. Alors que la principale vague d'assaut pénètre dans le camp, 11-30% de chaque type de monstres meurent dans les fossés creusés précédemment. Lancez 1d20 et ajoutez 10 pour déterminer les pourcentages des pertes. Les survivants poursuivent leur avance en brûlant le camp, pour finir au pied de la muraille qui protège le port. Approximativement à ce même moment, l'attaque de flanc à travers la mer enneigée est découverte, et Harald demandent aux héros de l'intercepter.

Les monstres atteignent le rempart et renversent leurs traîneaux pour les transformer en rampes d'accès improvisées. Les guerriers du Peuple des Glaces tiennent le mur durant plusieurs tours, tandis que le commando de l'attaque de flanc réussit sa percée et se rue en direction des navires.

Si les héros sont en position d'intercepter cette attaque, réglez le combat. Gardez à l'esprit que les thanois chevauchant les ours de glace ont l'intention d'atteindre les navires pour y mettre le feu, non de se retrouver coincés au beau milieu d'une mêlée. Si les héros ne font aucun effort pour stopper le commando, il franchit rapidement le mince écran de guerriers dépêchés par Harald à cet endroit. Les bateaux sont réduits en cendres; les seuls survivants parmi le Peuple des Glaces et les héros sont ceux qui s'enfuient à pied.

Si les aventuriers tentent d'arrêter l'attaque de flanc, plusieurs faits surviennent au terme de la mêlée. Le rempart est tout d'abord battu en brèche par l'arrivée du dragon blanc Grésil et son cavalier, Feal-Thas. Ces deux créatures, décrites en détail dans le chapitre suivant, ne doivent pas affronter les héros ici Au lieu de cela, le dragon utilise son souffle destructeur pour éliminer les guerriers qui défendaient une partie de la muraille de glace, permettant aux monstres d'atteindre une position dominante et d'attaquer immédiatement sur deux fronts. Une fois son souffle épuisé, le dragon et son cavalier battent en retraite et laissent le champ libre aux monstres humanoïdes.

Second événement notoire, une petite brise se lève et augmente graduellement d'intensité. Les guerriers de Harald ont peine à contenir leurs assaillants tandis qu'ils reculent jusqu'aux navires, les femmes ayant déjà hissé les voiles. Leur campement aux mains de leurs ennemis et près de la moitié des hommes tués ou blessés, le Peuple des Glaces et les héros prennent la fuite.

Ceci marque la fin des aventures des héros parmi le Peuple des Glaces. Le lendemain, les navires s'arrêtent à un ancien camp du Peuple des Glaces où Harald et le siens s'installeront jusqu'à la fin de l'hiver. Si les héros l'ont aidé durant le combat contre les monstres, Harald Haakan leur donne un de ses navires pour leur permettre d'atteindre le

Château du Mur de Glace et, éventuellement, la Baie des Montagnes de Glace.

Rendez-vous alors au chapitre 4.

Zones de rencontre

La rencontre 14 décrit le camp du Peuple des Glaces, depuis la première vision qu'en ont les héros lors de leur approche à bord du navire des glaces jusqu'à la visite détaillée qui s'ensuit.

14. Le camp

A condition de se rendre au camp de Harald, les héros sont reçus avec hospitalité par les habitants des contrées glaciaires. Lisez le passage ci-après alors que le navire des glaces arrive au campement rudimentaire.

> Un long mur incurvé interdit tout autre déplacement. Quatre navires des glaces sont pour l'heure blottis sous sa protection; l'Eider vient se glisser à leurs côtés. Des échelles surmontent le remparet en plusieurs endroits.

Lorsque les aventuriers escaladent le mur et contemple ce qui se trouve au-delà, montrez-leur le plan du campement et lisez-leur la description suivante.

> Un certain nombre de huttes grossières s'élèvent au milieu de l'étendue de neige et de glace, entre une profonde crevasse au nord et une plaine faiblement bosselée au sud. Ces amoncellements de neige sont à l'évidence dus à la présence d'une imposante barrière, érigée avec les côtes de créatures gigantesques.
>
> Les édifices du campement sont recouverts de peaux blanches, ce qui les rend presque invisibles sur la neige. De petits enfants, boules replètes vêtues d'anoraks et chaussées de bottes fourrées, dévisagent les nouveaux venus avec curiosité tandis que leurs parents vaquent à leurs occupations habituelles.
>
> Des feux de camp sont disséminés parmi les huttes, des morceaux de viande et des peaux suspendus à des râteliers disposés à côté des braises fumantes. Une fois séchées, les peaux sont utilisées pour les vêtements et les tentes; quant à elle, la viande est conservée à l'abri pour être consommée ultérieurement.

Bien que nomade, le Peuple des Glaces s'arrête souvent quelque part durant près d'un an, jusqu'à ce que les réserves de poissons des lacs et poches d'eau qui se trouvent à proximité, baissent dangereusement.

Le camp est établi juste au sud d'une profonde crevasse, longue de 20 kilomètres et large de 120 mètres. Cent quatre-vingt mètres en-dessous de la surface de la banquise, la crevasse rétrécit jusqu'à ne plus être qu'une mince fissure sombre qui aboutit à un courant souterrain d'eau glacée. Le Peuple des Glaces a érigé une barrière grossière au sud de leur campement, créant ainsi une mer de neige poudreuse dont l'épaisseur varie entre 3 et 6 mètres.

A l'est descend en pente douce une grande plaque de glace miroitante, longue d'un peu plus de quinze cents mètres. A l'aide du moindre souffle de vent, un navire des glaces est en mesure d'acquérir une vitesse suffisante sur cette pente lisse pour filer ensuite sur la banquise, quelques minutes minutes à peine après avoir quitté le port.

Le campement n'est vulnérable qu'à des attaques provenant de l'est ou de l'ouest, et Harald a établi des plans pour palier ces deux éventualités. Qu'un assaut soit lancé à l'est, les siens embarqueraient à bord des bateaux et hisseraient la voile sus aux attaquants. Si l'attaque vient de l'ouest, le camp proprement dit sera abandonné et les guerriers prendront position sur le mur du port.

Le mouillage

> Un rempart de glace compacte borde trois côtés de ce vaste enclos. Le quatrième côté permet le libre accès à la banquise, une pente douve descendant dans cette direction. Quatre navires des glaces s'y trouvent déjà lorsque le vaisseau du chef se glisse sans heurt à l'emplacement d'un poste d'amarrage vacant.

Le mur sert de coupe-vent pour les navires des glaces lorsqu'ils se trouvent dans le port. Sans cette protection, les vaisseaux seraient détruits par les fréquentes tempêtes qui balayent la banquise.

Le rempart mesure 3 mètres de haut et d'épaisseur. Dans la mesure où il est trop escarpé et glissant pour que l'on puisse l'escalader, des échelles sont appuyées de chaque côté afin de pouvoir se déplacer librement entre le campement et les navires des glaces.

La tente du chef

> Cette structure mesure près de 30 mètres de long sur 9 mètres de large. L'extérieur est recouvert des fourrures les plus épaisses et les plus blanches du tout le camp; il s'agit à l'évidence d'un édifice d'importance.

Harald Haakan habite non seulement dans cette longue demeure, mais y tient également les réunions et les conseils de la tribu. Lisez ce qui suit au moment où les héros y pénètrent:

Les magasins

> Plus trapus que les autres constructions du camp, ces deux édifices paraissent également plus solides. Elles sont en majeure partie recouvertes d'une épaisse couche de glace et aucune cheminée ne perce leurs toits. Les portes, de petite taille, semblent être en bois.

Chacune de ces huttes renferme de grandes quantités de tourbe et de poissons surgelés. Plusieurs grosses outres contiennent une graisse visqueuse, obtenue à partir du blanc de morse.

Les huttes d'habitation

> Couvertes d'une impressionnante couche de givre, des fourrures volumineuses protègent ces édifices circulaires. Un minuscule trou de cheminée au centre des toits sert à ventiler l'atmosphère intérieure.

Chacune de ces huttes abrite une famille du Peuple des Glaces, se composant généralement d'un ou deux grands-parents, deux ou trois couples adultes et mariés, et jusqu'à dix enfants. Inutile de le préciser, la promiscuité y est difficilement supportable, ce qui fait que les huttes n'ont rarement d'autre utilité que d'y dormir et de servir d'abri contre les plus terribles blizzards.

A l'exception du centre, où brûle le feu, le sol de chaque hutte disparaît sous d'épaisses fourrures. Le feu de tourbe, qui se consumme lentement, est maintenu allumé en permanence, ce qui fait qu'une température des plus agréables règne à l'intérieur de ces demeures.

> L'air est saturé de fumée à l'intérieur de cette longue tente mal éclairée. D'immenses piliers incurvés supportent les murs et le toit, rappelant curieusement la cage thoracique d'un animal démesuré. En fait, vous vous laissez dire qu'il s'agit bel et bien des côtes d'une créature aquatique gigantesque qui périt au cours du Cataclysme.
>
> Disposés à intervalle régulier, quatre feux de camp brûlent au milieu de l'édifice et en enfument sensiblement l'atmosphère. Un amas impressionnant de tourbe occupe un des angles de la tente; il semble s'agir du matériau utilisé pour alimenter les flammes.
>
> En dépit du froid extrême qui sévit à l'extérieur, il règne dans la tente du chef une chaleur presque inconfortable.

La hutte du clerc

> Semblable à une version légèrement plus grande d'un foyer d'habitation familiale, à en juger de l'extérieur, cette hutte est remarquable pour celui qui l'occupe: Raggart Knug. Il y vit seul avec les outils de son art. Pas le moindre feu n'en réchauffe l'atmosphère, car la chaleur des flammes viendrait contrecarrer la tâche cruciale qu'est la confection des *Givrelames*. Trois de ces armes impressionnantes sont appuyées contre la paroi circulaire de la hutte, tandis que plusieurs blocs de glace pure comme du cristal attendent d'être façonnés par les mains du tailleur de glace.
>
> Le mobilier de la hutte est tout à fait ordinaire. Aucun symbole sacré, parchemin ou tout autre objet de culte n'indique que son occupant est en réalité le "clerc vénéré" du Peuple des Glaces.

Raggart Knugg a élu domicile dans la grande hutte au sud-est de la tente de Harald Haakan.

Une fois que les héros ont fini de visiter cette zone de rencontre, faites-les revenir à la tente du chef et mettez les événements en scène à commencer par l'événement 14.

CHAPITRE 4:
LE CHATEAU DU MUR DE GLACE



Juché au faîte du massif du Mur de Glace, le Château du Mur de Glace est idéalement situé pour contrôler la partie méridionnale de la banquise. Autrefois un édifice des plus normaux bâti en pierre, tout en haut d'un promontoire rocheux sur une île perdue au milieu de l'océan au sud de Tarsis, le château a acquis graduellement son apparence actuelle à la suite du Cataclysme et de la glaciation de la région qui s'ensuivit.

Les héros doivent escalader le Mur de Glace pour atteindre le château. Durant cette équipée, ne surviennent que les événements décrits dans ce chapitre: l'escalade proprement dite et l'avalanche qui dévoile la présence d'un tunnel caché depuis longtemps. A partir de là, les choix des personnages déterminent la direction qu'ils suivent et les rencontres qu'ils font. Vous trouverez les plans des niveaux supérieurs et inférieurs du château pp. 36 et 37. Les descriptions détaillées des pièces se trouvent dans la partie de ce chapitre qui traite des rencontres.

Que les héros soient en train de crapahuter péniblement sur la glace à pied ou de filer à pleine vitesse sur le pont d'un navire des glaces, la première vision qu'ils ont du château et du massif montagneux reste la même.

Dès que les PJ arrivent à moins de 7 kilomètres du Mur de Glace, lisez la description suivante:

> Froide et altière, une falaise abrupte d'une blancheur insoutenable jaillit de l'étendue plane de la banquise. Verglacée et difficile d'accès, elle se dresse à la verticale, rendant toute ascension impraticable. De rares ravines et crevasses escarpées en marbrent la surface, mais celles-ci semblent être des voies d'accès qu'il ne faut songer à suivre qu'en dernier recours.
>
> Au fur et à mesure que vous vous rapprochez et que la falaise apparaît plus clairement à vos yeux, vous apercevez les contours d'une protubérance enneigée au bord du Mur de Glace. Un examen attentif révèle les vestiges d'une tour de pierre, dangereusement penchée au-dessus du vide sous le fardeau laissé par de nombreux hivers, et la vague silhouette d'un vieux parapet.
>
> Le Château du Mur de Glace reste de glace, perdu au milieu de l'immensité de la banquise.

Evénement 17: L'ascension

Les héros doivent tout d'abord déterminer s'ils s'encordent pour l'ascension, à condition qu'ils aient l'intention d'explorer le château et de poursuivre leur quête. Toute chute qui pourrait survenir s'avérera moins dangereuse si les personnages sont encordés.

L'escalade du Mur de Glace prend 12 heures si les héros sont encordés, le double s'ils grimpent en solitaire. L'ascension doit être entreprise durant la journée, mais il est possible de passer une nuit en toute sécurité à flanc de falaise si nécessaire, en dépit du fait qu'il sera difficile à tous de goûter le moindre repos. Les personnages peuvent s'arrimer à la paroi afin de ne pas craindre de tomber durant la nuit.

Lisez ce qui suit quand les héros arrivent le pied de la falaise:

> D'énormes blocs de glace jonchent le sol à la base du Mur de Glace. Au cours de la dernière demi-heure, pas moins de quatre avalanches ont dévalé la hauteur de la falaise à différents endroits, projetant sur leur passage des gerbes de neige et de glace pulvérisée avec une rage titanesque.
>
> Plusieurs routes permettent d'entreprendre l'escalade, mais aucune ne paraît facile ou sûre. Au-dessus de vos têtes, stratégiquement juché sur son promontoire, le château observe d'un oeil menaçant les environs. Les moindres fissures et recoins de la falaise sont virtuellement visibles depuis le château; vous avez le sentiment que des yeux malveillants et invisibles épient tous vos gestes.

Dès que les alpinistes ont grimpé de 30 mètres - l'escalade ne pouvant se faire qu'en file indienne -, celui qui se trouve en tête prend appui sur un bloc de glace précairement accroché à la paroi. Le personnage en question doit effectuer un tirage de Dextérité, un échec se traduisant par une chute de 24 mètres et 2d6 points de dégâts. Si, toutefois, les héros sont encordés alors que le premier d'entre eux glisse, les personnages effectuent alors un tirage de Dextérité à tour de rôle avec un bonus de +2. Le premier lancer de dés réussi stoppe la chute; par contre, si tous manquent leur tirage, les membres du groupe au grand complet tombent et subissent 2d6 points de dégâts.

Evénement 18: Avalanche !

> Les heures passent et le monde semble se réduire à une bande de glace encaissée et escarpée, qui ne cesse de monter. Vos muscles sont bandés au point de craquer, endoloris par la fatigue, et il reste des dizaines de mètres de glace à escalader avant d'espérer atteindre le faîte du Mur de Glace. Pendant ce temps, le château trône sur son assise gelée, observant les efforts d'une poignée d'humains pas plus gros que des fourmis et gloussant peut-être intérieurement.
>
> Soudain, un craquement trouble le silence de la banquise. Une fraction de seconde après cet avertissement, une immense plaque de glace s'effondre et ceux qui se trouvent à l'arrière ont l'impression que le monde s'écroule sous leurs pieds. Une étroite corniche, noyée sous la glace quelques instants auparavant, apparaît quelques mètres en-dessous du dernier grimpeur.

Les trois derniers personnages se trouvent sur la plaque de glace qui se détache de la paroi, et dévalent le long de la falaise tant qu'ils ne sont pas sauvés. Chacun d'eux doit effectuer un tirage de Dextérité, la réussite signifiant que la chute de l'aventurier est arrêtée par la corniche et qu'il ne perd aucun point de vie. Si le groupe est encordé, les membres effectuent tous un tirage de Dextérité à +2, le premier lancer de dés réussi empêchant la catastrophe.

Si tous les tirages de Dextérité appropriés se soldent par des échecs, les personnages qui tombent subissent 3d6 points de dégâts, puis effectuent un second tirage avec un malus de -2. Ce processus se répète jusqu'à ce que les héros en quetion meurent ou arrêtent leur folle descente.

Rencontres

15. L'entrée secrète

Une fois l'avalanche - et ses conséquences pour les héros - achevée, enchaînez avec cette description.

> L'étroite corniche, dévoilée par l'éboulement, permet d'accéder à une caverne plongée dans les ténèbres, auparavant dissimulée sous la glace. La voie qui monte le long de la falaise est toujours intacte et praticable. Tandis que les volutes de neige et les grondements suscités par l'avalanche diminuent d'intensité, vous remarquez que la corniche et la grotte sont les deux seuls endroits à se trouver hors du champ de vision du château.

Si les membres du groupe décident de poursuivre l'ascension, ils atteignent le sommet de la paroi sans autre incident et peuvent aisément marcher jusqu'au château. Les marches verglacées qui montent jusqu'à l'édifice représente l'unique chemin qui permet d'aller du Mur de Glace au château; une embuscade y est tendue. Reportez-vous à la description du niveau supérieur du Château du Mur de Glace: le scénario de l'embuscade se trouve au début de cette partie.

Si les héros optent pour s'enfoncer à l'intérieur de la grotte, ceux qui les observaient depuis le château ne distinguent plus aucun signe d'eux après l'avalanche et supposent que tout le groupe a péri.

La caverne s'enfonce dans la paroi en faisant des tours et des détours, changeant sans cesse de diamètre, alternant passages très étroits et vastes salles souterraines. Cette grotte débouche dans la zone 17 sur le plan du niveau supérieur du Château, à environ 150 mètres de la paroi de la falaise, mais le groupe traverse auparavant la zone 16, approximativement à la moitié de cette distance.

16. Le lancier

Les personnages font une découverte surprenante dans la zone 16.

> Les parois gelées de l'étroite caverne de glace, aux reflets bleutés, s'écartent à nouveau pour former une grande salle creusée dans le massif montagneux. Celle-ci est formée des mêmes murs et sol translucides que les précédentes, mais, sur votre gauche, la paroi renferme une sorte de silhouette plus opaque - une masse solide qui n'a rien en commun avec la pure transparence habituelle de la glace. La lueur d'une torche révèle ce qui ressemble à un tas d'or enfoui à l'intérieur du bloc gelé.

Si les héros décident de découvrir de quoi il retourne, informez-les que chaque source lumineuse qu'ils approchent de la paroi transparente permet de mieux discerner l'objet qui se trouve à l'intérieur. Une fois le maximum de lumière concentré sur ce pan de glace, lisez ceci:

> Ce qui ressemblait tout d'abord à un tas de pièces d'or apparaît alors comme une peau d'écailles luisantes sur un corps reptilien d'une taille démesurée. Même si les ailes membraneuses et la queue sinueuse sont encore plongées dans les ténèbres, la terrifiante silhouette d'un dragon d'or est facilement discernable.
>
> Ce monstre possède un cavalier, également pris dans la glace, mais il ne s'agit pas d'un seigneur-dragon ! Un blason à l'effigie du martin-pêcheur, agrémenté d'une épée, d'une couronne et d'une rose, orne le lourd bouclier passé à son bras gauche. Même en ces temps troublés, ce symbole reste celui des preux chevaliers solamniques.
>
> Mais quelque chose d'autre amoindrit encore cette découverte. Nichée au creux du bras droit du cavalier, pointée avec une précision implacable, une hampe argentée s'avance de quelques dizaines de centimètres avant de s'achever par une extrémité brisée.
>
> Là, congelé dans la glace d'une banquise éternelle et caché aux yeux du monde depuis plusieurs centaines d'années mystérieuses, se trouve un indice à même de découvrir de secret des anciennes guerres des dragons: un guerrier, chevauchant un dragon du bien, portant une arme qui ne peut être qu'une dragonlance !

Si les héros veulent emporter la lance, ils leur faut découper la glace qui entoure le chevalier gelé. Cette opération demande six heures. Longue seulement d'1,20 mètre, la hampe brisée de la lance est facilement transportable.

17. La fin de la caverne

> Le long tunnel s'achève abruptement devant un gouffre insondable, plongeant dans les ténèbres denses d'une crevasse d'une profondeur inimaginable. La glace de la galerie est toujours légèrement bleutée, excepté une tache plus claire, presque blanche, sur votre gauche.

Le gouffre, large de 30 mètres, s'enfonce à angle droit jusqu'à une profondeur de 120 mètres. Les personnages ne peuvent ni le franchir, ni descendre jusqu'au fond.

Le premier héros qui réussit à fracasser la plaque de glace plus fine sur un tirage identique à celui requis pour ouvrir une porte, débouche dans la zone de recontre 18. Si aucun des PJ n'y parvient, il leur est possible de se tailler un chemin à travers la paroi en 10 minutes.

Le Château du Mur de Glace - Niveau supérieur

Le château est divisé en deux parties: le niveau supérieur, comprenant l'ancienne cour et quelques uns des vieux bâtiments du château d'antan, et le niveau inférieur, un lacis de galeries dans la glace sous l'édifice.

Si les héros s'enfoncent dans le tunnel mis à jour par le glissement de terrain (contenant les zones 16 et 17), ils pénètrent à l'intérieur du château par la zone 18. Dans le cas contraire, ils doivent prendre l'escalier qui mène au secteur de rencontre 19, dans la mesure où la pente autour de l'édifice est trop abrupte et glissante pour que même un voleur puisse en tenter l'escalade.

Les environs au-delà des limites des cartes sont complètement noyés sous une épaisse couche de neige. Des fouilles considérables dévoileraient un sol de roche dure, mais rien d'autre.

L'embuscade

Cette péripétie a lieu à la seule condition que les héros empruntent l'escalier de marches verglacées, dans la mesure où le chemin qui monte du bord de la falaise est pleinement visible des monstres dans la forteresse. Dans cette éventualité, l'embuscade est tendue par cinq minotaures au nord de l'escalier, sept thanois au sud et trois ours des glaces qui bloquent le haut de la volée de marches.

Les monstres humanoïdes jettent des blocs de glace sur les personnages à découvert sur l'escalier, infligeant 1d6 points de dégâts par coup réussi, tandis que les ours s'efforcent d'empêcher les héros de décamper.

18. La réserve

Indiquez les dimensions de cette salle à vos joueurs, puis lisez-leur la description suivante:

> Cette salle spacieuse est formée de blocs de pierre grossièrement taillés. Un énorme amas de tourbe, haut de 3 mètres, occupe tout le coin nord-est. Un certain nombre de gros tonneaux sont parfaitement alignés le long de la moitié sud du mur ouest, tandis qu'un assemblage hétéroclite d'armes et d'outils gisent dans le plus grand désordre sur plusieurs étagères fixées à la paroi nord.

Les barriques contiennent du vin, volé dans les vignobles d'Abanasynie. Des rouleaux de corde, des pelles, des outils de charpentier et de forgeron, cinq épées longues, sept haches de guerre et vingt-quatre lances se trouvent sur les râteliers.

Si les PJ entrent dans cette salle par la zone 19, ils distinguent une tache plus claire dans la paroi nord. S'ils la franchissent en force, ils se retrouvent dans le tunnel qui mène à la zone 16 et par là-même peuvent découvrir la dragonlance.

19. La cour

> Sous un climat plus agréable, plus tempéré, cette cour serait un endroit des plus délicieux. Une haute fontaine crache une eau limpide - étrange caractéristique dans ce lieu gelé - et les portes de plusieurs bâtiments et dépendances du château ouvrent sur cet espace. Couchés sur le sol à côté de la fontaine, trois imposants ours des glaces servent apparemment à monter la garde pour les thanois. Deux hommes-morses sont également visibles alors qu'ils traversent la moitié nord de la cour pour approcher de la fontaine.

La fontaine est magique, ce qui explique pourquoi elle n'a pas gelé. Tout personnage qui boit de son eau guérit 3d6 points de dégâts une fois par jour. L'eau perd ses propriétés surnaturelles dès qu'on la prélève du bassin de la fontaine.

Les deux filets d'eau qui s'écoulent hors de la fontaine sont peu profonds mais rapides. Tout personnage qui tente de les traverser alors qu'il n'est pas encordé doit accomplir un tirage de Dextérité à mi-parcours. Un échec signifie que le personnage en question glisse sur le fond verglacé, pour être emporté sur une distance de 30 mètres par le courant. Un autre tirage est alors effectué, un échec impliquant qu'il est encore entraîné 30 mètres plus loin. Répétez cette opération jusqu'à ce que le personnage réussisse un tirage, échappant ainsi au courant, ou bien se retrouve englouti dans le goulot qui communique avec la zone de rencontre 29 au niveau inférieur.

S'ils découvrent la présence des héros, les thanois et les ours des glaces donnent l'alerte et se préparent à combattre à proximité de la fontaine. Laissez les PJ voir un des thanois boire à la fontaine avant que l'assaut se déclenche. Si les héros ne font aucun geste pour accepter le combat, les ours se jettent sur eux tandis que les hommes-morses attendent l'arrivée de renforts. Trois rounds plus tard, cinq thanois arrivent de la zone 22, suivis trois rounds après par cinq minotaures. Si les PJ ne montrent toujours aucune vélléité de se battre, les monstres se rapprochent alors.

20. Les bâtiments en ruines

> Bien que les grossiers murs de pierre soient toujours intacts, les plafonds se sont effondrés et les portes ont cédé. Des blocs de rocher fracassés gisent au milieu d'amoncellements de neige et quelques vestiges réduits en miettes indiquent les emplacements où avaient pu se trouver des meubles en des temps oubliés. Il n'y a rien de vivant ici.

21. Le chenil

Ici, les portes sont épaisses et fermées par des loquets. Elles paraissent avoir été faites à partir de diverses planches récupérées dans les décombres.

A l'intérieur se trouvent cinq loups des glaces, que les minotaures utilisaient comme chiens de garde avant l'arrivée des thanois et de leurs ours. Les loups attaquent n'importe quel personnage humain ou demi-humain, à l'exception de Feal-Thas.

22. La tanière des monstres

Toute cette partie du château disparaît sous un gigantesque amas de neige, solidifié par le gel depuis des lustres. Deux tunnels y ont été creusés, conduisant jusqu'à deux cavernes qui servent de quartiers d'habitation pour les thanois (22A) et les minotaures (22B).

Les héros n'y découvrent que quelques morceaux de cuir et des fourrures d'une saleté repoussante, les monstres qui y sont habituellement cantonnés ayant déjà été rencontrés soit près de la fontaine, soit au cours de l'embuscade sur l'escalier.

23. La chambre du Seigneur-Dragon

La porte de cette pièce est solidement verrouillée. Si un personnage use de sa force pour l'ouvrir ou ne parvient pas à en crocheter la serrure, la grande trappe - indiquée sur le plan - s'ouvre brusquement; tous ceux qui se trouvent dessus doivent réussir un tirage de Dextérité sous peine de glisser le long d'une glissière de glace (subissant 2d6 points de dégâts par la même occasion) pour atterrir dans la zone 28 au niveau inférieur.

Si la porte est ouverte, lisez ceci:

> Des flammes crépitent dans une énorme cheminée de pierre adossée à la paroi opposé. D'épaisses fourrures masquent le sol et les murs, et recouvrent un grand lit installé dans un coin. Un candélabre, supportant plusieurs douzaines de chandelles allumées, reposent sur une table installée presque au centre de la salle. Une autre porte s'ouvre dans le mur de droite.
>
> Un coffre massif, le couvercle à peine entrouvert, se trouve à côté de la table. Un gros cadenas, ouvert, gît sur le sol à côté.

Il s'agit de la chambre à coucher de Feal-Thas, Seigneur-Dragon de l'Aile Blanche. Lorsque son château s'est retrouvé envahi, le sinistre individu a transporté tous les objets qui avaient la moindre valeur dans la bibliothèque adjacente, où ils les a dissimulés dans un pièce secrète. Il attend les héros dans la bibliothèque.

24. La bibliothèque

> Cette salle est éclairée par les faibles flammes qui s'élèvent dans l'énorme cheminée de pierre. Plusieurs tables de bois méticuleusement poli et ciré, ainsi que de nombreuses chaises tout aussi luxueuses, lui confèrent un air d'extrême confort.
>
> Des tapis moelleux recouvrent le sol et un grand nombre de rayons courent le long des murs, supportant une multitude de tomes reliés de cuir, tous apparemment fort anciens.

Reportez-vous à l'Appendice 5: *Informations PNJ* pour connaître les caractéristiques de Feal-Thas avant de mettre en scène cette rencontre. Nul ne remarque Feal-Thas, qui se tient au centre de la pièce. Il a bu une *potion d'invisibilité*, et ne peut donc être repéré. A moins que les héros ne disposent d'un quelconque moyen de découvrir sa présence, Feal-Thas attaque le premier avec le bénéfice de la surprise. Il lancera le sort qui semblera le plus efficace dans une telle situation. Il se bat à l'épée, mais s'efforcera de rompre le combat pour lancer des sortilèges dès qu'il en aura la



possibilité.

Si les personnages découvrent la porte secrète, ils pénètrent alors dans une petite pièce occupée par un bureau et une table à écrire. Le bureau possède quatre tiroirs. Trois d'entre eux ne sont pas fermés à clef et ne renferment que le nécessaire à une correspondance ordinaire. Le quatrième, dont il faudra briser ou crocheter la serrure, contient un parchemin avec trois sorts: *allométamorphose*, *vol* et *rapidité*.

Sur la table se trouve un journal presonnel écrit dans la langue des elfes de Silvanesti. Les PJ de race elfe ou voleurs de profession sont à même de discerner les passages suivants au fil des pages partiellement endommagées:

> "On raconte que les ennemis des seigneurs-dragons se rassemblent sur l'île de Sancriste".
>
> "Le secret des Dragonlances est (illisible)... Abribrume. Y a-t-il... lieu, ou... légende?"
>
> "Force est d'obtenir l... de la lance avant l... Solamnie !"
>
> "Orbe en sécur... Niveau inférieur..".

25. La tour

> L'escalier en colimaçon devient de plus en difficile à suivre, alors que les marches disparaissent peu à peu sous un épais conglomérat de neige et de glace. Après avoir franchi une douzaine de mètres, d'énormes congères rendent toute descente impossible, mais, à cet endroit, un étroit boyau s'ouvre dans une ouverture pratiquée dans la paroi de la tour pour s'enfoncer au coeur de la masse de glace bleutée.

Si les héros grimpent dans la tour depuis le niveau supérieur, il leur est possible de monter d'une douzaine de mètres avant de trouver le passage inextricablement condamné par un amoncellement de neige, de glace et de moellons provenant du sommet éboulé de l'édifice.

Le Château du Mur de Glace - Niveau inférieur

A ce niveau, les parois et le sol des galeries, entièrement taillées dans la glace, sont assez glissantes. Tout personnage touché au cours d'un combat doit réussir un tirage de Dextérité ou perdre l'équilibre. Un round lui est alors nécessaire pour se relever.

Les ruisseaux sui se sont creusé un lit dans le sol sont peu profonds mais relativement violents. Pour les traverser, les personnages peuvent soit s'encorder, soit tenter leur chance sans prendre de précautions. Dans cette dernière éventualité, chaque aventurier doit effectuer un tirage de Dextérité au moment de franchir le cours d'eau. En cas d'échec, il est emporté par le courant et se voit contraint de réussir un second tirage s'ils ne souhaitent pas être entraînés dans un tunnel immergé et se retrouver dans le repaire du dragon (zone 31).

26. Le ruisseau d'eau glacée

> Un filet d'eau jaillit avec force d'une fissure dans la paroi est de cette grotte. Limpide et extrêmement froide, l'eau s'écoule le long d'une dépression qu'elle s'est frayée dans le sol au fil des ans.

27. La caverne des oeufs

Virant à angle droit, la galerie se fait plus étroite - entre 2 et 2,5 mètres de large - avant de tourner à nouveau et de déboucher dans une grotte sans aucune autre issue.

Elle est toutefois loin d'être vide. Abandonnant un amas d'objets sphériques, d'aspect parcheminé, trois dragons blancs se dirigent vers vous en ondulant. Lâchant un sifflement de menace, les deux reptiles de tête ouvrent des gueules béantes et avancent d'un pas agressif.

Heureusement pour les héros, il ne s'agit que de dragons sub-adultes, progéniture du puissant Grésil. Ils attaquent pour éloigner les héros des précieux oeufs. Ils cesseront la poursuite au bord du courant qui coule à l'entrée de la galerie qui débouche dans lYeur caverne.

Il y a 37 oeufs dans cette grotte, prêts à éclore dans environ six mois.

28. Les glaçons au plafond

Le plafond de la caverne est très bas dans cette salle souterraine. Les projections du courant tumultueux ont donné naissance à plusieurs stalactites de glace, qui pendent du plafond telles les crocs irréguliers du dragon le plus monstreux que l'on puisse imaginer.

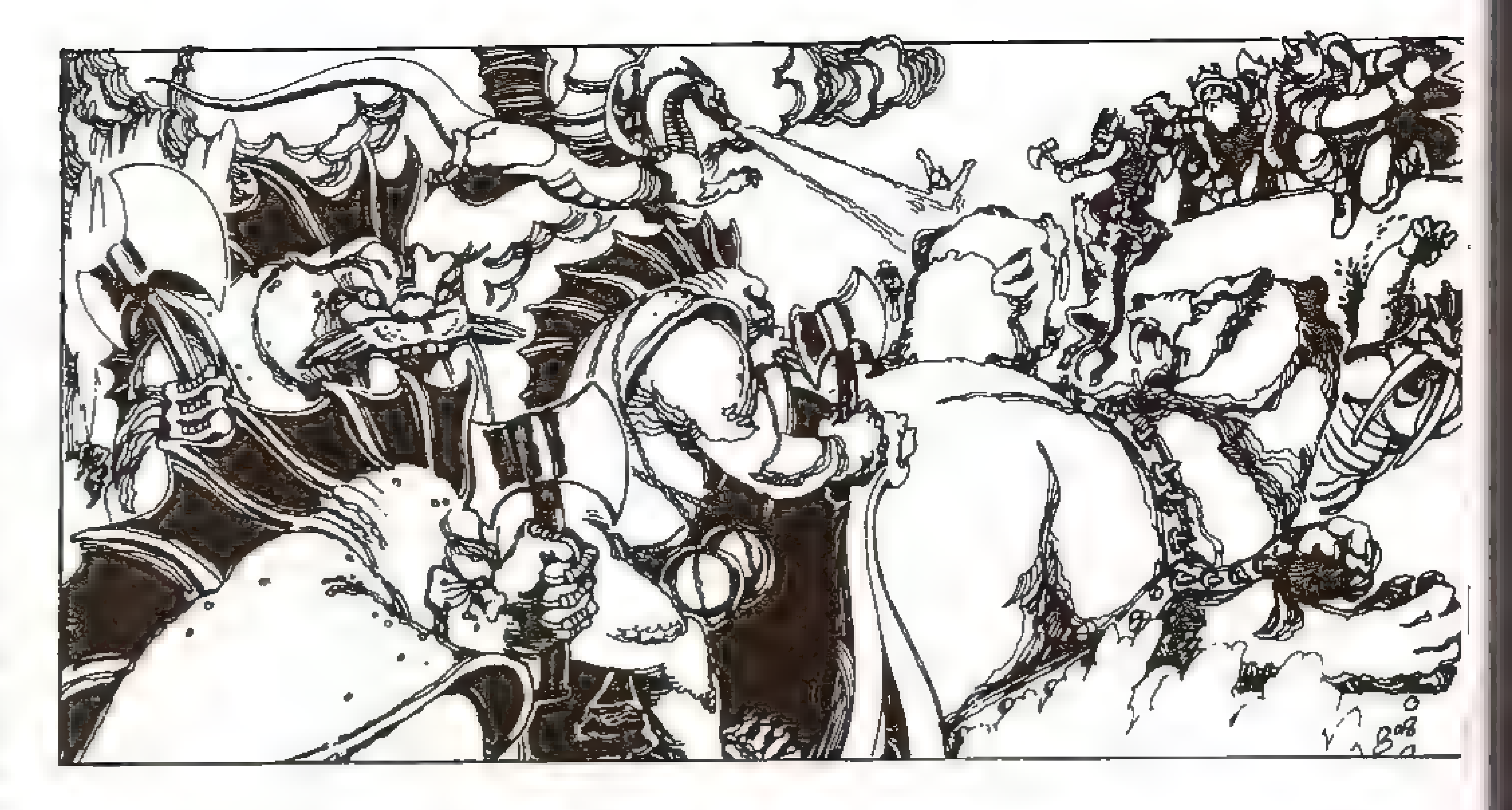
L'eau qui coule ici provient de la fontaine magique du niveau supérieur et, en conséquence, ces glaçons ont des propriétés uniques. Bien que l'eau enchantée ait la propriété de ne pas geler quand elle est pure, elle se transforme en glaçons d'une résistance exceptionnelle lorsqu'elle se mélange à la glace de la banquise.

Il y a 12 stalactites ici, chacune équivalent à un *javelot +2* si on la décroche du plafond. Il suffit de lancer un sort de *détection de la magie* pour s'apercevoir que l'eau - tant liquide que solidifiée - est magique.

29. La grotte du rémorhaz

Cette caverne est en réalité une cage pour le monstre sauvage qui y est gardé pour l'élimination des prisonniers. La porte est en bois épais, solidement renforcée par des lames de fer et barrée de l'extérieur.

Les personnages qui aboutissent dans cette grotte après avoir été emporté par le courant au niveau supérieur arrivent par le plafond et tombent de 6 mètres dans une mare profonde de 90 centimètres. Ils sont à même de combattre le round qui suit leur irruption dans cette salle souterraine, mais le monstre dispose automatiquement à cet instant de l'initiative.



Cette grotte, haute de plafond, est dominée par un filet d'eau qui s'échappe d'un orifice dans le plafond, pour former une mare limpide à l'extrémité ouest de cette salle souterraine. Un ruisseau en longe ensuite la paroi avant de s'écouler à travers une grille à côté de la porte.

Toutefois, la caractéristique la plus marquante de cette caverne est en train d'agiter ses deux petites ailes et de dresser la partie supérieure de son corps. Deux yeux à facettes vous observent sans la moindre compassion alors que la créature hideuse bondit en avant pour vous attaquer !

Ce monstre ne possède aucun trésor et lutte jusqu'à la mort.

30. Le garde-manger de Grésil

On pourrait croire que tous les gens qui sont adossés contre les parois de cette caverne, dorment profondément si on tardait à remarquer la blancher glacée de leur peau et le soupçon de givre qui les recouvre intégralement. Guerriers vêtus d'épaisses fourrures et fugitifs des environs de Tarsis reposent tous ici, victimes d'une mort réfrigérée.

Il s'agit là des infortunées victimes de Grésil, le dragon blanc, transportées jusqu'ici et conservées en prévision de futurs moments de fringale. Les héros reconnaissent quelques uns des guerriers du Peuple des Glaces, ceux qui périrent sur le rempart du port au cours de la bataille.

31. Le repaire de Grésil

La silhouette sinueuse d'un énorme dragon blanc est tapie dans l'ombre de son repaire. Les ailes repliées et le cou cambré, le monstre siffle de défi du haut d'un amas impressionnant d'or, de joyaux et d'étranges objets phosphorescents. Juste à côté du tas, en-dessous de Grésil, se trouve un orbe de cristal transparent. Derrière le dragon, à l'autre extrémité de la grotte, une cascade s'échappe d'une fissure dans la paroi.

Consultez tout ce qui concerne Grésil dans l'Appendice 5: *Informations PNJ* avant de commencer cette rencontre. Souvenez-vous que le dragon n'utilisera son souffle qu'à deux reprises, conservant une dernière option pour s'en servir à bon escient afin de favoriser sa fuite. l'*Orbe* (cf. Appendice 3 pour une description complète) n'a aucune utilité lors de cette rencontre.

Si Grésil parvient à s'échapper, elle réserve encore une suprise désagréable aux PJ. Au moment où les héros quittent le Chateau du Mur de Glace pour entamer leur périple en direction de la Baie des Montagnes de Glace, le dragon attaque alors, accompagné par une douzaine de minotaures à bord d'un navire des glaces volé dans le campement de Harald Haakan quelques semaines auparavant.

Que les aventuriers voyagent en bateau ou à pied, Grésil pique droit sur eux du haut du ciel tandis que l'esquif des minotaures se rapproche, voiles déployées. Cette fois, le dragon et les minotaures luttent jusqu'à leur dernier souffle de vie (cf. l'Epilogue en ce qui concerne le scénario de la "mort obscure" de Grésil).

Cette assaut se produisant le lendemain de la bataille qui se sera déroulée dans son antre, elle est à même de cracher à trois reprises. Veillez toutefois à ne pas perdre le décompte des dégâts subis dans son repaire, car il sera lui impossible de les soigner avant l'affrontement final avec les PJ.

CHAPITRE 5:
LA BAIE DES MONTAGNES DE GLACE



Mettant les héros sur la direction de futures aventures, ce chapitre a pour objet de regrouper tous les fils de l'histoire tout en aiguillant les aventuriers vers leur prochain but. Aucune rencontre de combat ne figure dans ce chapitre. Si votre style de jeu requiert quelques affrontements au cours d'un périple tel que celui qui va du Château du Mur de Glace à la Baie des Montagnes de Glace, n'hésitez pas à ajouter autant de rencontres aléatoires que vous le désirez. Dans le cas contraire, vous pouvez simplement faire traverser la banquise aux aventuriers sans autre perte de temps.

Quoi qu'il en soit, le cours des événements se déroule comme à l'accoutumée. Si les héros ne prennent pas la direction escomptée, et s'il vous est impossible de le remettre discrètement dans le droit chemin, laissez-les errer où bon leur semble. A ce stade, par contre, les régions au nord de la banquise ploient toutes sous le joug des armées-dragons. Si les PJ quittent la banquise, ils croisent des draconiens en nombre sans cesse croissant (et éventuellement le cerf blanc), comme précisé dans la partie des Rencontres du chapitre 2.

Evénement 19: Droit vers l'ouest !

La blancheur immaculée de la banquise semble moins pénible à regarder que quelques jours auparavant. Le soleil brille d'un vif éclat, réchauffant les corps et les coeurs. Les kilomètres défilent sans la moindre difficulté. Une légère brise caresse les visages avec des relents tentateurs d'eau salée. Au bout de plusieurs jours, vous apercevez des mouettes isolées qui planent dans le ciel au-dessus de l'étendue de glace.

Evénement 20: La Baie

Si les héros progressent droit vers l'ouest, l'événement suivant survient cinq jours après avoir quitté le Château du Mur de Glace.

Des oiseaux marins n'ont pas cessé d'être des compagnons de voyage durant la journée d'hier, et les souffles de vent d'ouest sont de plus en plus chauds et salés. Vous atteignez enfin votre but !

Du sommet d'une haute falaise, vous contemplez la vaste étendue de la Baie des Montagnes de Glace, miroitante sous le soleil resplendissant, qui s'ouvre à l'ouest sur l'océan. Détachés de la masse de la banquise, de titanesques monolithes de glace brillante s'élèvent hors de l'eau en de nombreux endroits.

Pas moins de 10 coques de navires, recouvertes d'une couche de glace uniforme, sont visibles, prisonnières de l'étau de la banquise. Trois des vaisseaux ont perdu leur mât et plusieurs autres ont été écrasés et anéantis par la pression inexorable du glacier. Toutefois, le navire le plus éloigné du continent paraît relativement intact, du moins du haut de ce promontoire éloigné. A peine une centaine de mètres séparent cet esquif du large, et le mât se dresse fièrement au-dessus d'un pont d'apparence solide.

Si les héros poussent plus avant leurs recherches, ils découvriront des dizaines de cas identiques: navires emportés par les flots lors du Cataclysme et, lorsque l'eau a reflué, pris solidement par les glaces implacables. Mais aucun d'eux n'est en meilleur état que celui décrit ci-dessus.

Evénement 21: Echapper à la glace

La falaise, escarpée et verglacée, mesure 90 mètres de haut. Les personnages qui tentent d'en effectuer la descente sans aide, tomberont certainement. Si les héros n'ont pas de moyens faciles d'accomplir cette descente (cordes ou enchantements, par exemple), ils peuvent se frayer un chemin jusqu'à la mer, en progressant de 30 mètres de dénivelé par jour, en taillant des marches et des points d'appui dans la glace.

Le navire fait 27 mètres de long, sur 9 de large au milieu. Son unique pont ne possède qu'une petite cabine. Deux écoutilles, une à l'avant et l'autre à l'arrière, permettent d'accéder à l'immense cale qui court tout le long du bateau. A la proue, les personnages sont à même de déchiffrer les lettres à demi effacées, mais encore lisibles, du nom du navire: *Roi du Zéphir.*

La coque est remarquablement bien préservée, mais les voiles ont pourri. Celle du navire des glaces conviendra à la perfection. Si les personnages n'y pensent pas, ou bien voyagent à pied, il leur est malgré tout possible de rapiècer les lambeaux de toile. Mais une voile ainsi racommodée ne résistera pas à de brusques coups de vent et devra subir des réparations continuelles.

Tandis qu'une partie des PJ taillent un passage pour le navire jusqu'à l'océan (une tâche qui demande 2-12 jours avant d'être achevée), les autres peuvent enduire la coque avec de la poix trouvée dans la cale, et gréer le vaisseau.



EPILOGUE



Le vent se lève tandis que la banquise disparaît progressivement à l'arrière; le *Roi du Zéphir* donne l'impression de bondir au gré de la houle avec impatience, coupant les vagues dans de grandes gerbes d'écume. L'air marin est tiède et fortement iodé, et cette mer offre une promesse d'espoir en l'avenir. Sur Sancriste, l'île hypothétique du Conseil de Blanchepierre, attendent peut-être de bonnes nouvelles au sujet de la lutte contre les hordes-dragons.

Mais, pour l'heure, il ne faut songer qu'à tendre la voile sous le vent et voguer au-dessus des vagues vers un destin incertain.

Si vous souhaitez créer des rencontres aléatoires pour émailler le voyage maritime des héros, consultez les tables correspondant aux rencontres aquatiques en eau profonde et peu profonde dans le *Guide du maître de donjon*, p. 177. Remplacez les sahuagins par des koalinth (hobgobelins aquatiques), dans la mesure où les sahuagins n'existent pas sur Krynn.

Si vous avez l'intention de jouer l'aventure suivante, "Les dragons de lumière", arrangez-vous pour que le navire des héros arrivent dans la Baie du Tonnerre, l'encoche dans la côte sud de l'Ergoth méridional, juste au nord de l'île d'Enstar.

DL7 débute par le naufrage du *Roi du Zéphir* dans la Baie du Tonnerre. Il existe plusieurs manières pour que cet événement se produise.

Par exemple, le *Roi du Zéphir* est attaqué en mer par des dragons blancs et pris dans un énorme bloc de glace. Poussé par les marées, l'iceberg fond peu à peu tandis qu'il dérive au coeur de la Baie du Tonnerre. Ce faisant, le navire (dont la coque a été endommagée lorsque l'océan a gelé autour d'elle) commence à prendre eau. DL7 commence alors que les PJ s'efforcent de sauver leurs biens (et leurs vies) alors que leur vaisseau sombre dans les eaux de la Baie du Tonnerre.

Vous pouvez également avoir recours à la règle de la "mort obscure" au cours de la bataille que livre Grésil aux aventuriers à l'extérieur du Château du Mur de Glace. Le dragon s'enfuit à tire d'aîles lorsqu'il ne lui reste plus qu'une dizaine de points de vie, puis décide de retrouver la trace des PJ plusieurs jours après. Elle souffle autour du vaisseau (pour l'empêcher de couler, sauvant ainsi l'*Orbe* afin de pouvoir le récupérer ultérieurement) et attaque les héros. Même si Grésil est morte, il existe d'autres dragons blancs assignés à cette région de Krynn. Il n'est pas improbable qu'ils croisent le chemin du groupe.

Deux autres cas de figures possibles pour que le *Roi du Zéphir* fasse naufrage: de violentes tempêtes malmènent le navire dès qu'il pénètre dans la Baie du Tonnerre, ou bien les PJ le font sombrer à cause de leur inexpérience quasi totale en matière de navigation.

La saga de DRAGONLANCE continue. Dans DL7 vous attendent les péripéries du voyage jusqu'à Sancriste, ainsi que les crucia-les découvertes qui permettront de romter jusqu'à la source des lances mythiques.

Les personnages de ce modules apparaîtront encore durant les trois aventures suivantes. Pour qui s'inquiéteraient du sort de ceux qui étaient restés à l'auberge (non, ils n'ont pas péri dans la destruction de l'édifice !), ils reviendront dans DL10, "Les dragons des rêves". Cette aventure, et quelques unes de celles qui suivront, narrent les détails du périple du reste des PJ, connus désormais comme les Héros de Légende, jusqu'à l'antique patrie elfique de Silvanesti, attirés par des rumeurs au sujet de l'existence d'un autre *Orbe des dragons*, et le savoir et la puissance armée du berceau de la race des elfes.



Equipe de conception

Tracy Hickman, conception original

Harold Johnson, Directeur de conception

Margaret Weis	Douglas Niles
J. Jeffrey Grubb	Michael Dobson
Larry Elmore	Elizabeth Riedel
Bruce Nesmith	Carl Smith
Garry Spiegle	Roger Moore
Laura Hickman	

LE CANTIQUE DU DRAGON

Cependant, au milieu de l'obscurité des dragons,
au milieu de nos cris implorant que s'éclaire
la face aveugle de la lune noire qui montait dans les airs,
un rais de lumière en Solamnie fit sensation.
Un preux et courageux chevalier, qui
les dieux en personne tança de moult avertissements
puis forgea la forte Lance, transperça l'âme de la gent
dragon et repoussa l'ombre de leurs ailes de nuit
loin des flamboyants rivages de Krynn.

Paladine, illustre Dieu du Bien, avec une
ardente magnificence parut au côté de Huma
et la Lance de sa dextre robuste renfonça.
Ores Huma, auréolé de l'éclat d'un millier de lunes,
de la Reine des Ténèbres prononça le bannissement
puis rejeta les hordes d'icelle, hurlant à l'unisson,
en l'absurde royaume de la mort, où leurs malédictions
ne trouvèrent pour se repaître que vide et néant
en le sein des profondeurs dessous la terre illuminée.

Avec le vacarme du terre mourut ainsi le Temps des Rêves
et naquit l'Ere de la Force.
Istar, royaume de lumière et de vérité, surgit au-delà des portes
du Levant, là où des minarets d'or et d'albâtre s'élèvent
pour louer gloire au soleil et son rayonnement,
et proclama le mal éteint.
Istar, qui enfanta et berça d'interminables étés de bien,
brillait pareillement à un météore incandescent
au firmament immaculé des justes.

Nonobstant la généreuse profusion de l'astre du jour,
le Prêtre-Roi d'Istar à la nuit tombée devinait des ombres :
les arbres s'armaient de dagues, les ruisseaux
devenaient sombres
et denses dessous la présence muette de la lune alentour.
Relisant incontinent dans les grimoires la geste de Huma,
il se mit en quête de sceaux, de signes et de sorts
pour oser, lui aussi, invoquer les dieux et encore
gagner leur aide pour sa sainte croisade ici-bas,
qui du péché purgerait le monde.

Adonc s'instaura période de mort et de drame
lorsque les dieux se détournèrent du monde. Des cieux
venu, sur Istar s'abattit un déluge de feu ;
la ville se fendit à la façon d'un crâne en les flammes,
les montagnes éventrèrent les vallées autrefois fécondes,
dans les fosses des sommets les océans se déversèrent,
les déserts accaparèrent la couche abandonnée des mers,
les routes agitées de soubressauts de par le monde
s'appelèrent les chemins de la mort.

Ainsi débuta l'Ere de la Désespérance.
Pistes et sentiers suivaient des tracés enchevêtrés.
Tempêtes de vent et de sable hantaient les ruines des cités
et steppes et monts furent pour survivre notre seule espérance.
Tandis que les anciens dieux perdaient leur emprise,
nous interrogeâmes la blême vacuité glacée du ciel
et adressâmes nos suppliques à des divinités nouvelles.
L'empyrée est calme, muet, immobile dessous la brise.
Il nous reste encore à entendre leur réponse.

Alors vers le Levant, dedans la cité engloutie
meurtrie par la perte du halo d'azur, vinrent les Héros,
Compagnons de l'auberge, héritiers de tous les fardeaux,
loin de leurs tunnels et de leurs sylvestres logis,
loin des planes étendues des steppes, des fières
huttes nichées au creux des vallées, des fermes assommées
sous le joug des seigneurs-dragons et de l'obscurité.
Ils vinrent en cette fin de servir la lumière,
feu couvant de guérison et de grâce.

Fuyant ce lieu, pourchassés par les armées au galop,
rutillantes et féroces légions sans âme, ils
vinrent porter le bâton au milieu des débris de la ville,
où dessous les herbes folles et le chant des oiseaux,
dessous le bois des vallées, dessous l'éternité,
dessous le berceau-même des ténèbres abyssales,
une faille en icelles fit écho à la source de lumière spectrale,
aspirant toute lueur jusques au cœur de clarté
pour offrir en cette prime occasion la plénitude
de son éblouissement divin.

SECONDE PARTIE : LES DRAGONS DE LUMIERES de Jeff Grubb

NOTES RESERVEES AU MAITRE DE DONJON

Dans ce module, "Les dragons de lumière", deux PNJ requièrent des explications complémentaires:

Théros Féral a été brièvement présenté dans DL2 en tant qu'ami de Gilthanas et des elfes de Qualinesti, ce qui lui valut de perdre son bras droit, tranché par les envahisseurs draconiens. Il réapparaît ici dans le campement des Qualinestiens, une prothèse magique remplaçant son membre perdu. Théros a un récit à effectuer concernant ce bras (cf. Appendices) et accompagnera le groupe jusqu'à la sépulture de Huma.

Fizban le fabuleux est un puissant magicien d'un niveau indéterminé. Il a l'esprit brouillé, ce qui apparemment le gêne pour utiliser ses pouvoirs dans la mesure où ses sortilèges se soldent fréquemment par des échecs retentissants. Jouez-le comme un élément comique, mais utilisez la règle de la "mort obscure" (cf. Prologue de DL6) dans les situations où il semble trouver la mort.

Appliquez cette même règle si d'autres personnages "centraux", tels que Théros Féral ou Théodènes, devaient périr. Quand on les tue, les sivaks - une nouvelle race de draconiens qui apparaît dans cette aventure - se métamorphosent pour prendre l'apparence de leur meurtrier, offrant ainsi une nouvelle façon d'expliquer la mort apparente de protagonistes essentiels au déroulement de l'histoire.

Cette aventure commence une semaine après la conclusion de DL6, alors que les héros font voile vers l'île de sancriste à bord du solide vaisseau le *Roi du Zéphir.*

Dans DL7, pour amener vos joueurs à agir et se déplacer en concordance avec le développement de la saga de DRAGONLANCE, leur motivation pour arriver jusqu'au col d'Abribrume est simple : c'est l'unique chemin pour atteindre les colonies de Solamnie et la route qui mène à Sancriste.

Enfin, dans cette partie d'Ansalon, 10 pièces d'or valent 1 pièce d'acier.

Reportez-vous au prologue de DL6 pour tout autre renseignement concernant les particularités du monde de Krynn.

depuis le grand Cataclysme. Maudit soit le Grand Prêtre d'Istar pour son orgueil ! Tentant de commander aux Vrais Dieux, il encourût leur colère: Krynn fut puni sous un déluge de feu et d'eau, et moult choses furent à jamais perdues, la plus grave d'entre elles demeurant le savoir des Vrais Dieux. Le monde de Krynn sombra alors dans le blasphère durant de multiples générations et les clercs ont perdu le pouvoir de guérir.

Le rejet des Vrais Dieux par l'humanité a donné naissance à un renouveau du mal sur Krynn. Les dragons sont de retour sur ce monde, aidés par les cruels draconiens. Des humains, jouissant du titre de seigneurs-dragons, les commandent.

Les minutes sont comptées avant que les armées-dragons, qui ont maintenant conquis la majeure partie de Krynn, ne tiennent sous leur botte implacable le monde tout entier. Le mal, semble-t-il, triomphera bientôt du bien.

Grâce à mon Globe de la Sagesse, mon esprit parcourt le monde pour y amasser le savoir. Et j'ai ainsi découvert une faible lueur d'espérance.

Voici cinq années, sept aventuriers quittèrent la bourgade de Solacium afin de retrouver les Vrais Dieux. Leur quête se solda par un échec. Six revinrent: Tanis, Silex, Tasslehoff, Raistlin, Caramon et Sturm. Aucune nouvelle de la septième, Kitiara, la bien-aimée de Tanis...

Lunedor et Rivebise se joignirent à eux. Lunedor avait undon des Dieux: un bâton de cristal qui guérissait toutes les blessures. Son pouvoir permit aux Compagnons de l'auberge de retrouver les Anneaux de Mishakal - les Ecrits des Dieux - et c'est ainsi que le savoir des Vrais Dieux réapparut sur Krynn.

Désormais détenteurs de ces armes puissantes, les héros repartirent vers Solacium, pour découvrir ses habitants déportés vers un impitoyable esclavage dans la citadelle de Pax Tharkas, aux mains des armées-dragons.

Les héros franchirent l'enceinte de Pax Tharkas et délivrèrent plus de 800 prisonniers, déjouant les desseins diaboliques du grand Sénéchal-Dragon, Verminaard.

Les évadés trouvèrent temporairement refuge dans le valon d'espérance et les héros bravèrent les dangers de la Tête-de-Mort, la forteresse du maléfique sorcier Fistandantilus qui avait péri durant la guerre de la Porte des Nains.

Au cours de ce périple, le prêtre questeur Elistan devint le second clerc authentique de Krynn. Et c'est ainsi que le grand Dieu Paladine fit sa réapparition dans le monde de Krynn.

Les héros franchirent les portes secrètes de Thorbardin. Là, ils découvrirent le tombeau de Derkin et purent vaincre Verminaard. Le Marteau de Kharas fut retrouvé et les tribus des nains se réconcilièrent.

Sacré depuis peu, le souverain permit aux fugitifs de traverser son royaume pour se mettre à l'abri. Les Compagnons de l'auberge reprirent la route vers le sud, jusqu'à Tarsis, à la recherche de navires pour emmener les réfugiés vers l'ouest. Ils trouvèrent une cité cernée par les terres à la suite du Cataclysme, attaquée par une autre force des armées des seigneurs-dragons.

Les héros furent séparés. Regagnant leurs chambres, certains constatèrent avec horreur que les autres avaient disparus et que des dragons détruisaient l'auberge où ils logeaient. Les Héros de la Lance détalèrent vers le sud, en quête d'un Orbe des dragons, une puissante relique qui annihila les monstres ailés durant les premières Guerres des Dragons.

Ils trouvèrent l'Orbe dans le Château du Mur de Glace, un amas de ruines menaçantes commandé par un elfe noir et son destrier, un dragon blanc. Prenant la fuite avec l'Orbe, les héros mirent levèrent l'ancre à bord d'un vieux navire et firent voile vers l'ouest, vers l'île de Sancriste...

Extrait de l'ouvrage ICONOCHRONOS d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, en l'an 351 après le Cataclysme.



CARTES DE PERSONNAGE

LAURANA *Guerrière elfe du 5ème niveau*

FOR 13 **SAG** 12 **CON** 14 **CACAO** 16
INT 15 **DEX** 17 **CHA** 16 **AL** CB **PV** 30



CA 0 (*cotte de mailles +1* et bouclier, bonus de DEX)
ARMES *épée courte +2* (3-8/3-10)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pi /1000 ppo maximum
LANGUES commun, elfe qual.nestien, elfe s lvanestien

GILTHANAS *Guerrier elfe du 5ème niveau / Magicien elfe du 6ème niveau*

FOR 12 **SAG** 10 **CON** 12 **CACAO** 16
INT 14 **DEX** 16 **CHA** 13 **AL** CB **PV** 25

CA 2 (cotte de mailles et bouclier, bonus de DEX)
ARMES *épée longue +1* (2-9/2-13)
arc long et carquois de 20 flèches (1-6/1-6)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
CAPACITES
Langues: elfe qualinestien, elfe silvanestien, commun
Sorts: 4 sorts de 1er niveau, 2 sorts de 2ème niveau et 2 sorts de 3ème niveau par jour.
LIVRE DE SORTS
1er niveau: *agrandissement, détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique, sommeil.*
2ème niveau: *lévitation, toile d'araignée.* 3ème niveau: *foudre, rapidité.*

ELISTAN *Clerc humain du 9ème niveau*

FOR 13 **SAG** 17 **CON** 12 **CACAO** 16
INT 14 **DEX** 12 **CHA** 16 **AL** LB **PV** 49



CA 4 (cotte de mailles et bouclier)
ARMES *masse d'armes de fantassin +2* (4-9/3-8)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
CAPACITES
Langues: commun, questeur, elfe qualinestien
Sorts: 6 sorts de 1er niveau, 6 sorts de 2eme niveau, 4 sorts de 3ème niveau et 2 sorts du 4ème niveau et 1 sort du 5ème niveau par jour.



DEREK DE GARDECOURONNE
Guerrier humain du 9ème niveau

FOR 17 **SAG** 11 **CON** 16 **CACAO** 14
INT 12 **DEX** 13 **CHA** 12 **AL** LB **PV** 70

CA 3 (*cotte de mailles +2*
ARMES *hallebarde +1* (2-11/3-13)
dague (1-4/1-3)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur
LANGUES solamnien, commun, elfe qualinestien, ergothique, langue des steppes,

AARON DE GRANDARC
Guerrier humain du 8ème niveau

FOR 15 **SAG** 10 **CON** 12 **CACAO** 14
INT 14 **DEX** 18 **CHA** 16 **AL** LB **PV** 49

CA -1 (cotte de mailles, *bouclier +1*, bonus de DEX)
ARMES épée longue (1-8/1-12)
arc long + 1 avec quatre *flèches +2* (3-8/3-8) et 20 fleches ordinaires (1-6/1-6)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
LANGUES commun, solmanien, ergothique, dialecte des kenders de hylo, elfe qualinestien, langue des steppes



SILEX FORGEFEU *Guerrier nain du 7ème niveau*

FOR 16 **SAG** 12 **CON** 18 **CACAO** 14
INT 7 **DEX** 10 **CHA** 13 **AL** NB **PV** 70



CA 1 (*armure de plates +1* et petit bouclier)
ARMES *2 hachettes +1* (2-7/2-5)
dague (1-4/1-3)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
LANGUES commun, langue des nains des collines

STURM VIVELAME
Guerrier humain du 10ème niveau

FOR 17 **SAG** 11 **CON** 16 **CACAO** 12
INT 14 **DEX** 12 **CHA** 12 **AL** LB **PV** 74



CA 5 (cotte de mailles)
ARMES *espadon +3* (4-13/6-21)
dague (1-4/1-3)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
LANGUES commun, elfe qualinestien, solamnien

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS
Voleur kender du 8ème niveau

FOR 13 **SAG** 12 **CON** 15 **CACAO** 19
INT 9 **DEX** 16 **CHA** 11 **AL** N **PV** 34



CA 5 (armure de cuir et petit bouclier, bonus de DEX)
ARMES *bâton à braillance:* équivaut à la combinaison fronde (bille) (2-5/2-7) et *canne d'escrime +2* (3-8/3-6) Dague (1-4/1-3)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa /1000 ppo maximum)
+ outils de voleur, étui de carte en cuir

Gilthanas est le deuxième enfant de l'Oracle des Astres, chef de la nation de Qualinesti. Tandis que son frère aîné Porthios apprenant les importantes subtilités de l'art de gouverner, Gilthanas servait de messager, d'espion, et d'aventurier pour son peuple. Il fut capturé, en même temps que son contact, Théros Féral, par les draconiens quand leur armée envahit de la vallée de Solacium. Libéré par les Compagnons de l'auberge, Gilthanas décida de les accompagner au lieu de partir en exil avec les siens.

Gilthanas est un elfe d'une indéniable beauté, éternellement jeune, mais son regard dénote une profonde maturité. Il a appris au service de son peuple, à se déplacer sans faire le moindre bruit, yeux et oreilles aux aguets. D'un tempérament charmant et charmeur, il réserve toutefois ses attentions aux dames de sa race car il se rend compte du gouffre qui sépare l'homme et l'elfe.

Cette attitude est cause d'un conflit avec sa sœur Laurana, qui s'est éprise de Tanis, un sang-mêlé. Bien que ce dernier ait disparu au cours d'un incendie à Tarsis, la dissention persiste entre Gilthanas et Laurana.

Derek de Gardecouronne, Commandeur de l'Ordre de la Rose, dirige une des trois confréries de chevaliers solamniques. Il doit cet honneur à son adresse à l'épée, sa vivacité d'esprit et sa stricte adhésion à la doctrine de la chevalerie.

Concentré et réfléchi, Derek ne hausse jamais le ton tout en comptant que ses avis soient entendus et ses ordres exécutés. Il se monre inflexible en ce qui concerne sa foi dans l'Ordre et l'ultime triomphe du bien sur le mal.

Derek a le sentiment qu'il peut améliorer la position des Chevaliers (et la sienne) en jouant un rôle actif contre les seigneurs-dragons plutôt qu'en se retranchant dans les forteresses et les îles. C'est dans ce but qu'il prit la décision de retrouver l'*Orbe des dragons*, une relique d'une puissance immense utilisée jadis pour vaincre les dragons, t de la ramener sur Sancriste. Son homologue, le Seigneur Gunthar de la Couronne, lui a imposé la présence d'Aaron, un chevalier plein d'entrain, membre de son ordre. Leur périple les conduisit jusqu'à Tarsis et un groupe de manants aventuriers, agissant sous la houlette d'un pseudo-chevalier du nom de Sturm. Grâce à leur aide, Derek retrouva l'*Orbe*.

Silex Forgefeu, est le plus âgé du groupe. Son père participa à la guerre de la Porte des Nains qui opposa les nains des collines aux nains des montagnes de Thorbardin, et Silex grandit, bercé par le récit de la traîtrise des nains des montagnes. Il quitta ses collines natales pour chercher fortune, mais avec l'intention de revenir un jour.

Au cours de ses pérégrinations, il fut capturé par des nains des ravines qui le retinrent prisonnier durant trois années. S'étant évadé pour retourner chez lui, Silex découvrit l'endroit abandonné. Le nain erra au hasard, avant de s'installer finalement à Solacium et y exercer la profession de rétameur.

Les elfes de Qualinost estimaient son travail et c'est là qu'il fit la connaissance de Tanis le demi-elfe. Tanis a été le chef des Compagnons de l'auberge durant leur fuite désespérée devant l'avance des armées-dragons, mais il n'est désormais plus de ce monde, perdu dans un incendie à Tarsis. Silex a pour autre ami TaslehoffRacle-Pieds, à l'humeur enjouée. Bien que cynique, Silex Forgefeu fait preuve de bravopure et l'honnêteté. Désormais, il comprend mieux les autres nains mais éprouve une nouvelle aversion : les bateaux.

Tasslehoff Racle-pieds, encore enfant, quitta les terres natales des kenders pour accompagner ses parents. Lorsqu'il atteignit l'âge adulte, il se mit à voyager par lui-même, comme le veut la tradition de son peuple.

Tas fut durement frappé par sa soif d'errance, et plusieurs années s'écoulèrent avant qu'il n'arrive à Solacium. Il transportait sur sa personne tout le nécessaire à la survie d'un kender: une besace bourrée de cartes périmées, son bâton à braillance, un rouleau de corde, de la nourriture et un autre sac plein de choses diverses et variées dont il s'était porté "acquéreur" au fil de ses voyages. Tasslehoff, comme la majorité des kenders, possède des talents de voleur, bien que les kenders préfèrent le terme de "manipulateurs". Ce n'est pas la cupidité qui pousse Tasslehoff à entrer "accidentellement" en possession de ces objets, mais une curiosité insatiable.

Il rencontra Silex pour la première fois quand il "emprunta" sans permission un des bracelets du nain, et ils devinrent de solides amis (c'est du moins l'avis de Tasslehoff). Facile à vivre, faisant preuve d'une grande énergie et l'esprit vif, le kender a permis au groupe de garder le moral lors de leur longue fuite pour échapper aux armées-dragons. A l'instar de tous ceux de sa race, Tasslehoff est immunisé contre la peur.

Laurana est l'unique fille de l'Orateur des Astres, le dirigeant de la nation de Qualinesti. Gâtée et dorlotée dans son enfance, elle était considérée comme une fleur fragile en comparaison de ses frères Porthios et Gilthanas ; mais cette belle enveloppe dissimule une jeune femme elfe déterminée et indépendante.

La force de son caractère se manifesta avec ses sentiments pour Tanis, un guerrier demi-elfe qui avait grandi à Qualinost et était demeuré un être cher. Profondément attachée à Tanis, en dépit des objections de son père et de ses frères, elle l'accompagna, ainsi que les Compagnons de l'auberge, lorsque son peuple s'enfuit sur le chemin de l'exil.

Tanis disparut dans un incendie à Tarsis. Dans les semaines qui suivirent, Lauran perdit la plupart de ses traits de personnalité encore immature, faisant preuve alors de la volonté et de la force intérieure qui coulent dans les veines de ses frères. Elle s'est rendu compte que le monde extérieur est fort différent de son Qualinost natal, aujourd'hui détruit, et elle a changé en conséquence, bien qu'elle n'ait pas perdu les vertus de la jeunesse : l'optimisme, la passion et un bonheur de vivre qui défie le mal qui l'entoure.

Elistan, qui fut autrefois un prêtre des Questeurs, une congrégation qui adorait les fausses divinités qui pullulèrent à la suite du Cataclysme. Ses dieux inexistants s'avérèrent de peu d'utilité lorsque la cité de Havre fut investie par les troupes d'une armée-dragon. Fait prisonnier, il croisa la route de Lunedor, prêtresse de l'authentique déesse Mishakal. Il reconnut la vraie foi dans ses pouvoirs.

Elistan comparut devant Verminaard, un seigneur-dragon, et fut torturé quand il refusa de rallier la cause du mal. Délivré par les Compa*gnons de l'auberge, il aida à conduire les fugitifs en sécurité. Elistan se* convertit alors à la croyance des vrais dieux et, avec l'assistance de Lunedor, devint un dévot de Paladine, également surnommé Draco Paladin ou le Paladin Céleste

Serviteur dévoué de Paladine, Elistan consacre son existence à propager sa foi et combattre le mal autour de lui. Bien que pacifique, il ne recule jamais devant ce qui peut servir à sa cause

Aaron de Grandarc, né dans l'île de Sancriste, descend d'une longue lignée de chevaliers solamniques de l'Ordre de la Couronne. Ayant consacré son existence à passer maître dans le noble art du maniement de l'arc, il est désormais renommé comme l'un des meilleurs archers parmi les chevaliers

Aaron est doté d'un caractère agréable et facile à vivre, toujours enclin à rire et à affirmer sa bonne humeur communicative. Grand et élancé, il arbore de longs cheveux roux et une moustache, traits caractéristiques des Chevaliers. Son sourire amical et sa nature plaisante font qu'il est apprécié tant par ses compagnons que les propriétaires terriens.

Gunthar, Commandeur de l'ordre auquel il appartient, a souhaité qu'il accompagnât le Seigneur Derek de la Rose au cours d'une quête pour retrouver la trace l'*Orbe des dragons* du Mur de Glace, une puissante relique utilisée lors des anciennes Guerres des Dragons pour détruire les monstres ailés. Gunthar avait le sentiment que la nature d'Aaron pourrait adoucir la personnalité de Derek de Gardecouronne. Au cours de leur mission, Aaron et Derek rencontrèrent un groupe d'aventuriers d'ores et déjà en lutte contre les dragons. Avec leur aide, l'*Orbe* du Mur de Glace fut retrouvé.

Sturm Vivelame est le fils d'un chevalier solamnique, un vieil ordre preux des royaumes du nord. Lorsque des menaces pesèrent sur l'ordre, sa mère et lui furent envoyés dans le sud par son père. Une fois adulte, Sturm reçut l'héritage de son père : son épée et son anneau, tous deux gravés du sceau de la Rose. Il partit brièvement à l'aventure avec les Compagnons de l'auberge avant de partir dans le nord afin de prendre la place de son père au sein de l'Ordre. Il trouva les Chevaliers déchirés par des dissentions internes et s'enfuit avant de passer les épreuves pour devenir chevalier à son tour.

Sturm a fait sien les idéaux de la chevalerie et croit dans la devise de Solamnie, *Obéissance jusqu'à la mort.* Son désir le plus cher est de périr comme un guerrier, face aux forces du mal. Caractérisé par sa profonde dignité, son intrépidité et son honnêteté, terriblement soucieux du bien-être d'autrui, Sturm a avoué au groupe qu'il n'était pas un "véritable" chevalier, mais aspire à être reconnu comme tel grâce à ses actions pour la cause du bien. Le Seigneur Derek, pour ne citer que lui, se déclare guère convaincu.



LES ELFES DE KRYNN



Traité sur la nature des principales branches de la race elfique sur le monde deKrynn

Il est dit qu'au terme de la Guerre de Tous les Saints, les dieux de Krynn peuplèrent le monde avec les races des elfes, des humains et des ogres. Les elfes, favoris des divinités du bien, se virent accordés une longue espérance de vie et de grands pouvoirs. On les surnommait également les "modeleurs du monde".

Dans les textes anciens, les races des elfes étaient collectivement appelées Colinesti, "peuple du matin", terme depuis lors tombé en désuétude sur le sol d'Ansalon. Les elfes sont maintenant connus par leurs dénominations sub-raciales: les anciens Silvanestiens, les prétentieux Qualinestiens, les sauvages Kagonestiens, ainsi que les Dimernestiens et les Dargonestiens qui vivent dans les océans.

La plus vieille des sous-races établies est celle de la nation de Silvanesti. La première civilisation à naître du Temps des Rêves était la leur. Leur nom vient de leur premier chef, Silvanos; on les appelle également "elfes suprêmes".

Silvanos contacta les clans primitifs des elfes pour réponde à la menace des raids de dragons. De ce conseil de guerre naquit la nation de Silvanesti, les différents chefs de tribus prêtant allégeance à Silvanos.

La branche de Silvanesti prospéra durant plus de 3.000 ans, subsistant aux luttes contre les dragons aussi bien qu'à la guerre fratricide contre la race des humains. Au fil du temps, le peuple de Silvanos se figea de plus en plus dans ses habitudes, ancrées dans les traditions du passé.

Les Silvanestiens ont la peau claire, des yeux bleus ou marron, des cheveux allant du châtain clair au blond à reflets d'argent. Des yeux noisette sont le signe de la lignée de Silvanos. Les Silvanestiens affectionnent les vêtements amples, les robes vaporeuses et les capes.

Leur attitude diffère considérablement de celle de leurs cousins. De longues décades à l'intérieur d'un empire tranquille, à l'abri des guerres et des conflits, ont codifié les diverses corporations et occupations professionnelles en un système strict de castes, ou Maisons. A son sommet règne la Maison Royale, comprenant les descendants de Silvanos qui gouvernent le pays. En dessous prospère la Maison des Clercs, jadis un ordre religieux, qui se consacre principalement désormais à la garde des registres et des traditions.

Sous ces deux Maisons se trouvent celles des artisans et des guildes: celles des Mystiques, des Jardiniers et des Maçons, pour n'en citer qu'une partie. La Maison des Protecteurs (les Coureurs des Bois) sert d'armée à la nation de Silvanesti. Des années de paix ininterrompue ont stratifié les guildes en institutions rigides. Nul ne se marrie hors de sa guilde sans autorisation, et cette dérogation n'est que rarement accordée.

La guilde la moins considérée est la Maison des Serviteurs, qui régit les apprentis, les négociants étrangers, les domestiques sous contrat et les esclaves (les Silvanestiens asservissent les races qu'ils ont vaincues à la guerre).

Les Silvanestiens survécurent au Cataclysme et se fermèrent totalement au monde extérieur. Un siècle plus tard, une catastrophe transforma Silvanost en une lugubre région désolée et dévastée. Ses habitants émigrèrent vers l'ouest, traversant les plaines arides et le détroit qui les sépare de l'Ergoth méridional pour s'installer sur le rivage ouest de la Baie de Harkun. Ils y fondèrent Silvamori, le "royaume caché".

Leur exode amena les elfes de Silvanesti à passer au sud du territoire de leurs cousins, les Qualinestiens. Les elfes de Qualinesti, ou "elfes de l'ouest", sont originaires de la partie occidentale de Silvanesti.

Contrairement au reste de la nation, les zones frontalières à l'ouest de Silvanesti étaient l'objet d'attaques par des forces extérieures. Ce fut là que se déroulèrent les batailles marquantes des antiques Guerres des Dragons, et les habitants de l'ouest de Silvanesti excellaient au combat. Nombre d'entre eux étaient membres de la guilde des Coureurs de Bois, ainsi que d'autres castes, et l'entraînement guerrier qu'ils suivaient, sans la moindre distinction de classe sociale, empêcha la stratification qui devint indissociable de la société de Silvanesti.

Les liens se détériorèrent entre les provinces occidentales et les Maisons centrales jusqu'à ce que, par la promulgation du traité du Fourreau, les elfes de l'ouest se virent accorder l'indépendance. Les Qualinestiens fondèrent leur propre nation plusieurs centaines de kilomètres à l'ouest de la vieille Silvanesti. Au moment de leur départ, la Maison des Jardiniers de Silvanost planta la "haie d'épines", une région de futaies et de taillis touffus, pour ralentir d'éventuels envahisseurs.

Un peu plus petits que les Silvanestiens, les Qualinestiens ont également la peau légèrement plus matte que leurs cousins. La couleur de leurs cheveux va du blond au châtain à reflets de miel; leurs yeux sont bleus ou marron. Les mâles aiment à porter des pantalons et des pourpoints tissés, leurs compagnes de longues robes.

Les Qualinestiens se montrent plus amicaux que les Silvanestiens. Ils se sont plus ouverts au commerce avec les autres races et érigé la forteresse de Pax Tharkas avec les nains de Thorbardin.

Ils ont récemment franchi le détroit d'Algoni pour s'enfuir en Ergoth méridional et fonder la cité de Qualimori sur le rivage est de la Baie de Harkun.

Les Qualinestiens et les Silvanestiens ont constaté la présence d'une troisième race elfique sur le territoire d'Ergoth, les Kagonestiens. Ces elfes sont les descendants de protecteurs et d'aventuriers qui quittèrent, il y a bien longtemps, Silvanost et Qualinost pour vivre en harmonie avec la nature, ainsi que de tribus qui ne s'allièrent jamais à Silvanos. Contrairement à leurs cousins, ils ne construisent aucun édifice en pierre, pas plus qu'ils n'emploient le fer froid ou l'acier.

Le teint fortement hâlé, les Kagonestiens se peignent le visage et les parties du corps dénudées de motifs et dessins tracés avec de l'argile et d'autres teintures. Leurs cheveux sont généralement sombres, allant du noir au châtain clair, avec de rarissimes résurgences du blanc argenté de leurs ancêtres. Ils ont des yeux noisette. Ils sont plus musclés que leurs cousins civilisés.

Leur nature sauvage et leurs coutumes peu orthodoxes (ils laissent les fleuves emporter leurs morts jusqu'à l'océan au lieu d'élever des mausolées de pierre) ont conduit les autres races elfiques à les considérer comme des êtres inférieurs. Les Silvanestiens les ont déclarés appartenir à la Maison des Serviteurs et les ont réduits en esclavage pour bâtir Silvamori. Les Qualinestiens les ont également asservis, pensant que les Kagonestiens formait une race impure, mâtinée de sang étranger.

Il existe deux autres races elfiques, bien qu'elles ne se trouvent pas sur le continent d'Ansalon proprement dit. Les Dimernestiens et Dargonestiens sont des races d'elfes marins, des groupes qui firent sécession des races terrestres des elfes durant le Temps des Rêves. Les Dimernestiens sont appelés "elfes des écueils" et habitent les bas-fonds autour de la plupart des côtes. Ils sont peu nombreux, dans la mesure où le Cataclysme a détruit la majorité de leurs citadelles et de leurs foyers. Capables de respirer à la fois dans l'atmosphère et dans l'eau, ils ont la peau légèrement bleutée et des doigts palmés. Leus cheveux argentés sont longs, entrelacés avec des coquillages.

Les Dargonestiens, ou "elfes des profondeurs", sont les elfes les plus grands de tous, un peuple élancé avec des yeux démesurés, des doigts allongés et une peau d'un bleu profond. Ils se sont jadis associés aux Silvanestiens, permettant ainsi aux marins elfes d'explorer de lointaines contrées. Des disputes continuelles avec les opiniâtres Silvanestiens se traduisirent par une cassure de toutes les relations établies avec les elfes terrestres; la Maison des Marins est une guilde oubliée de Silvanesti.

Il y a également deux sortes de "faux elfes". Il s'agit du demi-elfe, fruit de coupables ralations entre l'humain et l'elfe, et l'elfe noir, qui remonte à une ère antérieure au Temps des Rêves. Tous deux sont considérés par les elfes comme des races inférieures, mais du sang elfe coule bel et bien dans leurs veines. Les Silvanestiens les bannissent tous deux dans le monde extérieur, tandis que les Qualinestiens les tolèrent, bien que pas toujours dans des conditions idéales. En comparaison, ces deux sortes de faux-elfes ont une courte espérance de vie.



LE DRAGON SILVAIRE



Traité sur le mystère de l'identité du dragon d'argent, Silvaire

Un dragon d'argent femelle, autométamorphosé brise son mystérieux serment et amène les héros jusqu'aux légendaires Dragonlances ! Cet événement étant le point crucial de ce module, il existe un certain nombre de personnages susceptibles d'être ce fameux dragon Silvaire sous une apparence *autométamorphosée* ou ensorcelée. De par sa nature de dragon d'argent, Silvaire a la capacité de prendre forme humaine ou animale. En outre, en tant que lanceur de sort, Silvaire est à même d'avoir recours au sortilège de *métempsycose*.

Avant de commencer la partie, sélectionnez un des personnages ci-dessous ou lancez un dé pour déterminer l'identité de Silvaire dans cette aventure.

1- Silvart, la Kagonestienne
2- Théros Féral, le forgeron
3- Jacquerrant, le mercenaire
4- Porthios, le chef qualinestien
5 - Théodènes, le gnome
6 - Dargo, le cooshee
7 - Etoile, le bébé-tigre aux dents de sabre
8 - Fizban, le mage aux idées embrouillées
9-10 - Un personnage joueur

Silvart, appelée Silvara parmi les siens, est une "conteuse de la nature" de Kagonesti - renommée pour sa connaissance des habitudes des plantes et des animaux. Une jeune femme elfe d'une grande beauté, avec de longs cheveux argentés, Silvart est capable de se servir de plantes sauvages pour concocter des remèdes de *soins mineurs, soins majeurs et de guérison des maladies* une fois par jour. Sous l'apparence d'une simple servante, elle s'est infiltrée dans le camp des Silvanestiens pour espionner sur les agissements des Maisons importantes. Attirée par Gilthanas, elle aidera à préparer la fuite des PJ hors des campements des elfes.

Théros Féral, rapidement présenté dans DL2, prit la route de l'exil avec les Qualinestiens. Contre son gré, il a été nommé Maître de la Maison du Fer du camp de Qualinesti, préparant des armes pour une guerre entre les elfes. Opposé à ce massacre absurde, il cherche un moyen pour forger la paix entre les tribus elfiques. C'est dans ce but que le forgeron au bras d'argent s'est souvent enfoncé à l'intérieur du territoire de Kagonesti, sous le prétexte de prospecter de nouveaux gisements de fer. En réalité, il traite avec les Kagonestiens.

Si cette option est retenue, Théros a découvert par hasard la caverne du dragon d'argent à Abribrume. Son occupent a lancé sur lui un sort de *métempsycose* qui a emprisonné son âme à l'intérieur du gros rubis d'une bague qu'il porte à sa main gauche (naturelle). Théros/Silvaire est revenu auprès des Qualinestiens et souhaite révéler le secret des Dragonlances à un groupe d'aventuriers.

Si Théros est possédé par Silvaire, il paraît aussi brusque et bourru qu'à l'ordinaire. Il répond brièvement aux questions concernant son *bras d'argent* (d'autres peuvent raconter plus en détail comment il l'a trouvé) et se montre tout aussi vague sur ses précédentes rencontres avec le groupe. Il ne se souvient pas des héros et n'est intéressé que pour les amener jusqu'au Tombeau de Huma.

Jacquerrant est un baroudeur qui a servi à la fois dans les armées occidentales que pour les forces draconiennes, bataillant toujours pour le plus offrant. Il vendrait sa propre grand-mère si quelqu'un lui en offrait un bon prix. Sa carrière louvoyante en Solamnie a fait que les deux belligérants se méfient de lui, l'obligeant à aller jusqu'en Ergoth pour trouver du travail.

Si vous décidez de choisir cette solution, Jacquerrant a pénétré par hasard dans le val d'Abribrume et a été victime d'un sort de *métempsycose* (il porte la bague avec le rubis à la main droite). Il croise le chemin du groupe au cours de l'événement 8 et, à cet instant, déserte ses compagnons de route du moment pour se joindre aux aventuriers. Il déclare être à la recherche du Tombeau de Huma, abritant un riche trésor qui ne demanderait qu'à être emporté.

Porthios, le fils aîné de l'Orateur des Astres, est le frère de Gilthanas et de Laurana. Il est entêté et fier.

Dans cette éventualité, Porthios se retrouve ensorcelé selon le même scénario que Théros Féral (l'anneau de rubis est enfilé sur une chaîne autour de son cou). Il a découvert le dragon d'argent lors d'une expédition de chasse sur les terres des Kagonestiens.

Si Porthios est possédé de cette façon, il aide les héros au cours de leur fuite (événement 7) et les accompagne. Il se montre un peu vague en ce qui concerne les aventures passées avec le groupe, et distant envers son frère et sa soeur.

Théodènes apparaît pour la première fois à Abribrume; les caractéristiques du petit gnome figurent dans le chapitre en question.

Théodènes a dévalisé Fléautonère. Ce géant des collines le traque.

Dargo, un cooshee, est le chien de Silvart et accompagne le groupe dans son voyage vers le nord. Il s'avère très intelligent, capable de découvrir les meilleurs sentiers qui mènent à Abribrume. Il répond au *langage animal* mais agit sinon comme une bête dotée d'une intelligence élevée.

Etoile est une bébé-tigresse aux dents de sabre que le groupe rencontre avec Théodènes.

A l'instar de Dargo, Etoile semble être un animal très intelligent. Elle répond au *langage animal* et, si elle est possédée par Silvaire, s'efforce de mener les héros jusqu'à l'endroit où se trouvent les Dragonlances. Etoile/Silvaire conserve une attitude de jeune félin, et s'attache à un membre du groupe déterminé aléatoirement.


Fizban représente une autre possibilité pour le déguisement du dragon d'argent. Dans ce cas, Fizban apparaît à nouveau dans l'événement 9 et son comportement trahit sa confusion mentale habituelle. Il informe les héros que ce qu'ils recherchent se trouve en haut du Dragon de Pierre.


Le dragon *autométamorphosé* n'est pas le véritable Fizban, uniquement une imitation. Le véritable magicien se trouve à Abribrume.

Un **personnage joueur** est l'option la plus difficile. Silvart, au service du Silvaire, transporte l'anneau de rubis sur lequel a été jeté un sort de *métempsycose*. Au cours de toutes les nuits qu'elle passe avec le groupe (y compris la première), un joueur choisi aléatoirement doit effectuer un jet de protection contre la magie. S'il le réussit, présentez-lui la Carte onirique n°1. S'il échoue, donnez-lui la Carte n°2, et demandez-lui de camper le personnage comme s'il était réellement le dragon d'argent. Expliquez-lui que son personnage retrouvera son état normal à la fin de l'aventure.


Quelle que soit l'option choisie, le dragon Silvaire est animé par les mêmes priorités et éprouve les mêmes craintes. Les personnages possédés ou imités possèdent tous les traits de caractère suivants:


* S'efforcer d'amener le groupe à Abribrume et (à force de conseils, de suggestions ou en disparaissant) de les conduire jusqu'aux Dragonlances.
* N'avoir peur de rien, sinon des dragons et des draconiens. Le personnage se cachera, se tapira, etc. dès qu'un dragon passera à proximité.
* Prendre grand soin de tout corps possédé.
* Se comporter d'une manière caractérique d'un alignement loyal bon, en essayant de ne pas donner la mort.
* Quitter volontairement le groupe (et leur hôte ensorcelé) lorsque Fizban révèle que le dragon agit en lieu et place du personnage en question au cours de la rencontre N3.


BLANCHEPIERRE
ERGOTH MERIDIONAL
CRISTYNE
HUMAINS
CAERGOTH
NOUVEL OCEAN
AILE ROUGE
SCHALLSEA
PORT DE ZHEA
ABANASYNE
NOUVEAUX RIVAGES
SOLACIUM
HAVRE
XAK TSAROTH
QUALINESTI
QUALINOST
PAX THARKAS
ENSTAR
TOURS DE LA HAUTE SORCELLERIE
THORBARDIN
NOSTAR
MONTS KHAROLIS
PLAINES ARIDES
TARSIS
BAIE DES MONTAGNES DE GLACE
MUR DE GLACE
CHATEAU DU MUR DE GLACE


Château du Mur de Glace — niveau supérieur
N
Gouffre
17
18
20
20
19
20
Fontaine
20
21
23
24
S
20
25
Goulot
22A
22B
Porte
Porte
Porte
Porte
Escalier

Château du Mur de Glace — niveau inférieur




DragonLance
LE MONDE DE KRYNN
ANSALON OCCIDENTAL
LEGENDES
forêt
montagnes
citadelle
tour
port
ruines Mer
eau
passage souterrain
banquise
fleuve
route
pont
Sanglante
marais
col
Ligne défensive
Poussée offensive
1 hex = 32 kms
CITE DES NOMS OUBLIES
AILE BLEUE
PORTES DE PALADINE
PALANTHUS
TOUR DU GRAND CLERC
DONJON DE VINGAARD
SOLAMNIE
armées solamniques
THROTYL
AILE BLEUE
MONTS VINGAARD
THELGAARD
SOLANTHUS
BOIS OBSCURS DU MIDI
NAINS
KENDERS
HYLO
ERGOTH SEPTENTRIONAL
GWYNNED
QUIMPORTE
SANCRISTI

CHAPITRE 6:
REJETES SUR LE RIVAGE D'ERGOTH



L'aventure commence six jours après que le groupe ait quitté la banquise du Mur de Glace à bord du Roi du Zéphir.

Evénement 1: Le naufrage

> Six jours se sont écoulés depuis que vous êtes éloignés de la banquise du Mur de Glace, six jours passés en plein océan sur un vaisseau vieux de trois siècles. Dans le meilleur des cas, un tel voyage serait tout bonnement inconfortable. Avec une mer houleuse et un vent qui souffle en raffales, c'est un véritable supplice.
>
> Alors que pointe l'aube du septième jour, une forte brise qui souffle du sud-est augure l'arrivée d'une tempête. La coque du *Roi du Zéphir* fait eau par une multitude de trous et la tempête risque de le submerger. Votre seule chance est de fuir en vous laissant emporter par le vent.
>
> Le navire brave plusieurs grains de moindre importance alors qu'il file vers le nord. Devant vous se dessine la côte sombre de l'Ergoth méridional. Vous entendez le fracas des brisants sur la plage et le grondement du tonnerre derrière vous. Jetant un coups d'oeil en arrière, vous distinguez une silhouette blanche comme neige, illuminée par la foudre, foncer sur vous dans le ciel: un dragon !

Si les personnages ont terminé DL6, mais laissé Grésil s'échapper, ce dragon blanc est Grésil, fermement décidée à faire échouer le vaisseau et récupérer l'*Orbe* en eau peu profonde. Si les personnages n'ont pas joué DL6, ou bien ont tué Grésil, le dragon blanc est un éclaireur de Daltigoth qui a pour mission de patrouiller dans la Baie de Harkun. Quoi qu'il en soit, la stratégie du dragon consiste à pousser le *Roi du Zéphir* à s'échouer sur la côte rocheuse. Il reste dans le vent par rapport au vaisseau, à 9 mètres d'encablure, virant sur l'aile sur des tirages de 2, 4 et 6 pour se servir de son souffle sur le navire. Tous les personnages exposés sur le pont se voient alors infligés des dégâts et le bateau commence à se briser en éclats.

Le vaisseau se trouve dangereusement à proximité des écueils de la côte. S'il n'y a personne à la barre, le navire s'échoue en 6 rounds. Sinon, le timonier doit réussir un tirage de Dextérité à chaque round pour que le vaisseau continue de naviguer. L'échouement sur les rochers implique que chaque personnage doit réussir un tirage de Dextérité sous peine de subir 1-8 points de dégâts. Si le navire flotte toujours à la fin de dixième round, il s'échoue sans heurt sur le rivage sableux d'Ergoth. Dans l'un ou l'autre cas, le vaisseau est coincé et l'eau envahit les ponts inférieurs.

Le dragon s'en va après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie ou épuisé ses trois souffles. Il se dirige vers Daltigoth pour recevoir des soins et faire un rapport sur le sort du *Roi du Zéphir.*

Lorsque le vaisseau s'échoue, force est aux personnages de débarquer. L'eau est peu profonde dans la Baie du Tonnerre et il n'est guère difficile de patauger jusqu'au rivage (tous les 2 rounds, effectuez un tirage de Force pour les personnages vêtus de cotte de mailles ou d'armure plus lourde, un échec signifiant qu'ils boivent la tasse et subissent 1-6 points de dégâts). Déterminez quels sont ceux qui transportent l'*Orbe des dragons* et les restes de la Dragonlance, ainsi que tout autre matériel et équipement d'importance.

Les personnages touchent terre au point marqué d'une étoile sur la carte, dans la zone 1. L'événement 2 survient dans l'heure qui suit.

Evénement 2: Les chasseurs elfes

Lisez la description de la rencontre 1, puis faites se dérouler cet événement. Permettez aux personnages de retourner au vaisseau pour récupérer tout ce qu'ils auraient pu abandonner derrière eux. Les objets magiques s'y trouveront toujours, mais il y a 50% de chances pour que le reste ait été emporté par les eaux.



Chapitre 6 : Evénements



Le cor sonne à nouveau, plus rapproché cette fois, et le son de plusieurs tambours retentit. Tout à coup, un gros cerf jaillit des fourrés. Il hésite une fraction de seconde, le temps d'un battement de coeur, avant d'obliquer sur la gauche et de filer vers le nord par la plage.

Le cerf brun disparaît dans les taillis au bout d'un round de mêlée. Le round suivant, un groupe d'elfes surgit à l'endroit où est apparu l'animal. Arcs bandés, ils se montrent peu amicaux envers les héros.

Le groupe de chasseurs silvanestiens se compose de 15 nobles armés d'arcs et d'épées, 9 valets kagonestiens avec des tambours de peau, ainsi que Dame Mérathanos et sa servante Silvart (cf. Appendice 5 : *Informations PNJ*).

Dame Mérathanos, en croupe sur un cerf dressé, voit d'un très mauvais oeil que sa chasse ait été interrompue par les héros et ordonne qu'ils soient mis en état d'arrestation pour avoir pénétré sans autorisation sur ses terres.

Faites bien remarquer au groupe qu'il s'agit d'elfes et qu'il serait criminel d'attaquer, particulièrement s'il y a des elfes au sein du groupe. Les chasseurs saisissent les armes des aventuriers. Mérathanos confisque la Dragonlance brisée - à condition qu'elle soit là - et l'*Orbe des dragons*. Elle est au courant du pouvoir des *Orbes*, dans la mesure où l'une d'elle se trouvait dans l'antique Silvanesti.

Les pointes de flèche des elfes de Silvanesti sont enduites d'un produit paralysant concocté par les Kagonestiens. Elles plongeront dans l'inconscience tout personnage touché durant 1-10 tours en sus des dégâts normaux. Les Silvanestiens n'ont aucun scrupule à tirer sur d'autres elfes.

Si un ou plusieurs membres du groupe sont blessés, Silvart tente de les soigner avec ses remèdes. Il s'agit de sa première rencontre avec les héros. Montrez clairement qu'elle n'aspire qu'à aider.

Si les PJ se rendent ou sont vaincus, Dame Mérathanos leur fait suivre sous escorte la plage à pied en direction du nord, jusqu'à la zone 2 (lisez le texte encadré de la rencontre 2), puis obliquer vers l'ouest jusqu'à Silvamori. S'ils venaient à s'enfuir, les héros seraient poursuivis par un second groupe de chasseurs semblable au précédent.

Evénement 3: L'embuscade !

Mettez cet événement en scène trois tours après que les personnages aient pénétré dans la zone 2. Lisez ce qui suit uniquement si les PJ sont prisonniers des Silvanestiens.

Encadrés par des elfes en armes, vous longez le blanc rivage d'Ergoth en direction du nord. Soudain, le groupe d'avant-garde disparaît, avalé par un trou énorme dans les dunes. Ceux qui vous suivaient s'écroulent également, portant les mains à leurs bras et leurs jambes tandis qu'ils sont constellés de minuscules fléchettes. Les valets filent sans demander leurs reste, tout comme le cerf du maître de chasse qui entraîne sa cavalière au loin sur la plage. Une clameur enjouée s'élève des bois et un autre groupe d'elfes s'avance sur le sable. Plus grands que les esclaves kagonestiens, ils sont vêtus de peaux de bête.

Les assaillants sont les Sang-vifs, des pillards qualinestiens venus de l'autre côté de la baie. Leur but consiste à harceler les Silvanestiens établis sur ce rivage en se grimant en Kagonestiens. Leur déguisement n'est trompeur qu'à une certaine distance: plus près, il devient évident que leur peau et leurs cheveux ont été noircis par le jus de baies écrasées.

L'embuscade a été accomplie par 20 elfes de Qualinesti, tous armés de 10 fléchettes kagonestiennes et d'un marteau de guerre. Leur chef se nomme Aliona (cf. Appendice 5 : *Informations PNJ*).

Les Qualinestiens reconnaissent tout autre membre de leur race parmi les aventuriers comme un ami et un égal. Gilthanas est salué comme un héros et traité comme le chef évident du groupe. Nul ne prête attention à Laurana, ainsi qu'à Silvart, qui n'a pas décampé avec les autres Kagonestiens.

Les Sang-vifs redonnent aux personnages leurs armes et leurs possessions et, bien qu'intéressés par la Dragonlance et l'*Orbe des Dragons*, ne les confisquent pas au groupe. Ils invitent les héros à les accompagner jusqu'à leur territoire de l'autre côté de la baie. Les Qualinestiens font remarquer que cette rive du fleuve n'est pas sûre pour ceux qui n'appartiennent pas à la nation de Silvanesti. Les bateaux des Sang-vifs, des navires qui font eau, vestiges de l'exode, sont ancrés trois kilomètres plus haut, dans une anse cachée à tous les regards.

Les Silvanestiens attaqués sont indemmes. Ceux qui ont été atteints par les fléchettes sont sans connaissance, tandis que les autres, tombés dans une fosse, peuvent en sortir en quelques rounds. Le maître de chasse va revenir avec des renforts, aussi il est recommandé de ne pas tarder à fuir les environs.

Silvart accompagne le groupe. Elle reste pour s'occuper des personnages blessés, affirmant vouloir échapper à sa cruelle maîtresse et ses mauvais traitements envers les elfes sauvages.

Les pillards de Qualinesti et leurs invités parviennent à la crique sans autre incident et traversent la baie (bien que cela oblige à écoper considérablement en cours de route). Ils touchent terre sur le point le plus au nord de la rive de l'hexagramme de la zone 14. Si les héros déclinent l'offre des Qualinestiens, les elfes les abandonnent sur le rivage et s'en vont.

Finalement, si les PJ ont déjà échappé aux Silvanestiens dans ce secteur, ils croisent néanmoins la route des Sang-vifs. Les saluant, Aliona leur offre protection et un moyen de fuir. Dans tous les cas, les héros sont censés se présenter à l'Oracle des Astres dès leur arrivée sur le territoire des Qualinestiens.

Evénement 4: Le Régent des Etoiles

Cet événement survient si les PJ pénètrent dans Silvamori. S'ils sont sans escorte, on les arrête et on les fait comparaître devant Belthanos, le Régent des Etoiles.

On vous fait entrer dans la plus grande des nombreuses demeures magnifiquement décorées de cette cité elfique. Les murs de cet édifice, coiffé d'une coupole, sont en pierre polie à la perfection, ornés de tapisseries en fils de cuivre et d'acier. Au centre s'étend une immense estrade, supportant un unique trône peu élevé en noyer sculpté. Le trône est occupé par un elfe émacié, de grande taille. Un léger murmure s'élève parmi les courtisans et les gardes lorsque vous pénétrez dans la salle.

"Je me nomme Belthanos, annonce l'elfe assis d'un ton hautain, régent du royaume en exil de Silvamori, au nom de Lorac, le Roi des Elfes. Qui êtes-vous pour avoir enfreint nos lois et pénétré sur nos terres ?"

Belthanos énumère les chefs d'accusation: entrée illégale, espionnage, conspiration avec les draconiens, trouble de l'ordre public et contrebande. Si elle est toujours vivante, dame Mérathanos est présente pour attester de leur culpabilité. Si un seul elfe de Silvanesti a été tué, l'inculpation de meurtre est ajoutée à la liste.

Les joueurs peuvent plaider leur innocence, mais la décision du régent est prise. Ils seront emprisonnés jusqu'à la fin de l'exil des elfes. S'ils sont reconnus coupables de meurtre, ils seront exécutés sous les trois jours.

On déleste les membres du groupe de toutes les possessions qui pourraient leur rester, avant de les jeter à l'intérieur d'un bâtiment en pierre avec une unique porte pour toute ouverture, à l'exception d'un petit orifice dans le dôme pour l'évacuation des fumées de cuisine. Ceux qui ressemblent à des mages ou ont lancé des sorts sont enchaîné pour éviter le moindre recours à la magie. La porte est gardée par 3 guerriers de 4ème niveau, tous armés d'une épée et porteurs d'un cor pour sonner l'alarme.

Les héros doivent effectuer un tirage de Sagesse. Ceux qui le réussissent se souviennent que Silvart s'est éclipsée après qu'ils aient pénétré dans Silvamori.

Evénement 5: La réunion

Cet événement se déroule si le groupe arrive à Qualimori, dans la zone 10.



Chapitre 6 : Rencontres



Vous entrez dans Qualimori, la capitale des elfes de Qualinesti en exil, comme des héros conquérants. Une multitude d'elfes jetent des fleurs sur votre passage et, au comble de l'effusion, scandent vos différents noms. Le plus acclamé est sans conteste Gilthanas, le fils de l'Orateur des Astres.

Avec cérémonie, on vous invite à pénétrer dans un grand édifice surmonté d'un dôme. Illuminé par des torches, un remblai de terre battue est adossé au mur opposé, supportant un trône sur lequel est assis Solostaran, Orateur des Astres et souverain des Qualinestiens. Une terrible lassitude se lit sur ses traits, il paraît beaucoup plus vieux que son âge. Il est encadré d'un côté par son fils aîné, Porthios, de l'autre par un humain avec un bras en argent. Il s'agit de Théros Féral.

Chancelant sous le poids des ans et de ses responsabilités, Solastaran se lève lentement. "Vous êtes les bienvenus, déclare-t-il, dans notre lieu d'exil. Considérez Qualimori comme votre propre foyer. Qu'un festin soit donné en votre honneur !"

Les personnages sont gavés de venaison et de bière ravigorante. Des questions fusent de partout sur leurs voyages, le sort des habitants de Havre et l'avance des armées-dragons. Les elfes font le récit de la découverte du *bras d'argent* de Théros Féral.

Au milieu de tout ceci, Gilthanas est traité comme un héros de retour parmi les siens, loué et chargé d'honneurs. Les autres membres du groupe sont considérés comme ses fidèles comparses. Laurana est délibérément ignorée. Souvenez-vous qu'elle a déserté sa place au sein de la société elfique, abandonnant son foyer pour courir après Tanis le demi-elfe. En dépit de son sang royal, elle est privée de tout rang social au sein de son peuple.

Porthios prononce une brève allocution. Il souhaite la bienvenue aux nouveaux citoyens de Qualimori et espère que leurs talents, notamment leur maîtrise de l'*Orbe des dragons*, pourront aider les réfugiés. Le festin s'achève et les personnages se rendent dans les appartements qui ont été préparés en leur honneur. Gilthanas a une demeure pour lui tout seul. On désigne aux autres une habitation ordinaire, coiffée d'une coupole, avec une unique porte et une petite ouverture dans le toit pour la ventilation. On leur demande de se défaire de leurs armes, qui sont enfermées à l'extérieur de leur logis. La porte est gardée par 3 Qualinestiens.

Bien que les personnages peuvent se déplacer en toute liberté dans les limites de la zone 10, ils sont systématiquement escortés par 5 guerriers qualinestiens armés d'arcs et d'épées, et raccompagnés à leurs quartiers à la tombée de la nuit. Il est évident que les elfes ne comptent pas laisser les héros s'en aller, et ils se retrouvent tout aussi prisonniers ici que s'ils avaient été pris par les Silvanestiens.

Rencontres

Les rencontres de ce chapitre couvrent les zones 1 à 17 sur la carte des "Terres des elfes en exil"

1. Sud de Silvanesti

Devant vous se dresse une impressionnante forêt d'arbres séculaires et de taillis enchevêtrés, qui semble-t-il n'a pas été touchée par la main de l'homme, de l'elfe ou du kender depuis des lustres. Une fine bordure de sable blanc sépare la lisière de la forêt des eaux de la baie. Le son d'un cor de chasse résonne dans le lointain.

Tandis que les personnages, abandonnant la coque échouée du *Roi du Zéphir*, atteignent le rivage, indiquez-leur que le sable conserve la trace du passage de nombreux pieds. Survient ensuite l'événement 2.

Chaque heure passée dans cette zone fait que les héros rencontrent un groupe de chasseurs elfes, constitué d'un guerrier de 3ème niveau chevauchant un cerf, 1à Silvanestiens armées d'arcs et d'épées, et 2-5 valets kagonestiens. Si les PJ se trouvent avec Dame Mérathanos et sa troupe, le nouveau groupe ne leur fait rien. S'ils ne sont pas escortés par des gardes silvanestiens, les chasseurs demandent leur reddition, puis attaquent.

2. Est de Silvanesti

A l'ouest s'élève une véritable jungle. De rares sentiers s'enfoncent dans le sous-bois dense, presque impénétrable. A l'est s'étend la Baie de Harkun. Un mince bande de sable blanc les sépare, remuée par le passage de nombreux pieds. Ca et là, apparaissent sur le rivage du bois flotté rejeté par les eaux ou la carcasse squelettique d'un navire échoué.

3. Le coeur de Silvanesti

Les sous-bois épais ont été débroussaillés dans cette région, et de petites clairières, encore jonchées d'arbres récemment abattus, laissent pénétrer la lumière du soleil. Des édifices altiers et délicats en bois et en pierre sont visibles au milieu des troncs dénudés. Des elfes s'agitent devant les bâtiments, certains vêtus de capes flottantes et de pantalons bouffants, d'autres couverts de peaux tannées.

Voici le centre d'activité de Silvanesti. De modestes lotissements pour les multiples clans et Maisons sont disséminés dans cette zone. Les habitants font preuve de curiosité envers ceux qui n'appartiennent pas à leur nation s'ils sont accompagnés par des gardes silvanestiens, mais se montrent hostiles dès qu'ils sont seuls.

Silvamori, la capitale de Silvanesti, se trouve au coeur de cette région. Tous les étrangers capturés devront comparaître devant Belthanos, Régent des Etoiles (événement 4).

4. Ouest de Silvanesti

Le sous-bois de fourrés entremêlés interdit tout déplacement en dehors des quelques sentiers existants. Cette zone est constellée de demeures isolées et de pyramides de pierre peu élevées, érigées dans des clairières récemment percées. Ces pyramides sont les tombeaux des morts silvanestiens.

Les régions à l'ouest de Silvanesti sont habitées depuis peu, principalement par les castes inférieures des Petits Artisans et des Serviteurs. De nombreux Kagonestiens sont au travail, en majorité des esclaves qui aident à dresser les structures pyramidales en escalier.

Bien qu'il soit dans l'usage des Silvanestiens d'ensevelir les défunts en grand apparat avec leurs biens les plus chers, toute tentative pour piller les tombes devrait être découragée à la fois par la présence d'elfes au sein du groupe (y compris Silvart qui, tout en ne faisant pas partie des "elfes suprêmes", respecte leurs coutumes) et par le fait que les Tailleurs de pierre placent un certain nombre de pièges mortels dans les sépultures (1-4 par tombe, 3d6 points de dégâts chacun).

Si les personnages se montrent intéressés par les tombeaux, ils découvrent sur l'un d'eux (le plus imposant) les symboles gravés de la Maison Royale. Il s'agit de la dernière demeure de l'Orateur des Etoiles, Lorac, et de sa fille Ahlana. La pyramide est vide.

5. La nouvelle "haie d'épines"

Les arbres s'arrêtent ici, mais pas les ronciers et les azéroliers qui se font de plus en plus grands et touffus sur ces contreforts. Il est impossible d'avancer hors de quelques sentiers étroits.

Les Forestiers de Silvanesti sont en train de créer une nouvelle version de la "haie d'épines", une masse luxuriante de végétation impraticable qui a servi de frontière occidentale à l'ancienne Silvanesti durant des siècles. Ils ont travaillé avec acharnement, afin de rendre ce secteur pratiquement invulnérable à toute agression extérieure.

La "haie d'épines" est sillonnée de trouées étroites qui ramènent inévitablement aux bois. Le moindre déplacement est très pé-

nible au coeur de cette haie (un hexagramme par période de trois heures) et toujours repéré par une escouade de Forestiers. Celles-ci consistent en 10 Silvanestiens armés d'arcs et de serpes, et 2-8 Kagonestiens avec des faucilles.

Les Forestiers s'efforcent d'assujettir toute créature (n'appartenant pas à la nation de Silvanesti) découverte dans la "haie d'épines". Tant qu'ils se trouvent au milieu des épineux, les PJ rencontrent des escouades à intervalles de 2 tours.

6. Les plaines de Tothen

De l'autre côté de la "haie d'épines" s'étend une vaste plaine, agrémentés de collines peu élevées et couverte de hautes herbes. Au lointain, un troupeau d'oiseaux coureurs est en train de paître. D'énormes sillons découpent les collines, comme si le soc de charrue d'un géant avait labouré la région au hasard.

Les volatiles sont des becs-tranchants, et n'attaquent pas à moins d'être provoqués. Le plus grave danger provient des bulettes (requins de terre). A chaque tour passé dans la zone 6, les PJ ont 50% de chances d'attirer un tel monstre. Ils sont aisément reconnaissables à leur crête proéminente (creusant un sillon dans le sol). Le requin de terre fait surface dès qu'il arrive à portée d'attaque, et suivra le groupe tant qu'il demeurera dans cet endroit.

7. Dir-Plaanar - L'île de la Justice

Un îlot pointe hors de l'eau au confluent de deux fleuves. Les hautes arches de ponts de pierre et de bois la relient aux rives est et ouest. Il n'y a aucun pont vers le nord.

L'île de la Justice sert de lieu de rencontre officiel des trois races elfiques. C'est ici que se retrouvent Qualinestiens et Silvanestiens sans crainte d'être attaqués; à cet endroit existe également l'unique gué entre les deux berges.

Il y a toujours 2-20 gardes silvanestiens et 2-20 qualinestiens sur l'île, sans compter 4 sentinelles sur chaque pont. 3-30 Kagonestiens se trouvent également sur l'île. Chaque race occupe un secteur et des quartiers précis (demeures de bois et de pierre pour les Silvanestiens, huttes en bois pour les Qualinestiens et tentes de peaux tannées pour les Kagonestiens).

Il s'agissait autrefois de l'une des îles des morts (zone 9) du peuple de Kagonesti. Les "elfes sauvages" ne s'y sentent pas à l'aise et n'y restent pas la nuit, regagnant la rive nord au crépuscule dans des canoës. Qualinestiens et Silvanestiens ont éliminé les morts-vivants de l'île au prix de lourdes pertes (d'où le grand nombre de tombeaux récents dans la zone 4). Grandes ont été leur surprise et leur stupéfaction quand leurs actions ne recueillirent pas les acclamations des Kagonestiens.

8. Le Fleuve de la Mort

Un large fleuve, peu rapide, sépare les royaumes des elfes. Les Kagonestiens l'ont baptisé Thon-Tsalarian, Fleuve des Morts, parce qu'ils laissent leurs disparus dériver dans des barques funéraires jusqu'à la mer. Les elfes civilisés le surnomment Thon-Tsalaroth, Fleuve de la Mort.

Il existe une probabilité de 10% par tour de tomber sur une patrouille (de Qualinestiens ou de Silvanestiens, selon l'endroit) sur les berges du fleuve. Quelques petits canoës kagonestiens se trouvent sur chaque rive pour permettre de traverser le cours d'eau.

9. Dir-Tsalarian - l'Ile des Morts

Aucun être vivant ne vit ici, pas même les oiseaux. Les arbres - des chênes et des érables qui ne bourgeonnent pas encore au sein d'épicéas et de pins - sont vigoureux et verdoyants. Le fleuve coule à travers cette forêt silencieuse et, au milieu de l'eau, apparaît Dir-Tsalarian, l'Ile des Morts, sombre et noyée sous un linceul de brume.

Aucune rencontre aléatoire n'a lieu ici. Le groupe possède 12 heures d'avance sur des poursuivants éventuels, car les elfes rechignent énormément à pénétrer dans cette région.

Il s'agit de la dernière demeure pour la plupart des défunts des "elfes sauvages". Les Kagonestiens laissent le fleuve emporter leurs morts. S'ils sont jugés dignes par Branchala, le dieu suprême des elfes, ils doublent le cap de l'île et dérivent jusqu'à l'océan. Sinon, le canoë s'échoue à Dir-Tsalarian et le corps est emporté par ceux qui y demeurent.

Dir-Tsalarian est dirigé par 4 esprits hurleurs et 24 goules. Ces créatures autorisent les personnages à mettre pied sur l'île avant de les attaquer en masse. Les goules possèdent un trésor, comprenant 12 bijoux, 10 gemmes et un *bâtonnet merveilleux.*

10. Le centre de Qualinesti

De ce côté du fleuve, le sol est plus ondulé, ressemblant aux environs de Havre en Abanasynie. La région abonde de hauts conifères, mais compte également de nombreux arbres feuillus. Des édifices elfiques, répliques grossières des grandioses demeures de l'ancienne cité de Qualinost, sont disséminés dans le paysage. Des elfes vont et viennent dans les clairières, quelques uns vêtus de cuir tanné, d'autres portant le costume familier des alentours de Havre.

Voici la région où se sont installés les Qualinestiens qui ont fui devant les armées-dragons. Des sentinelles armées y arrêtent tous les intrus et les somment de se présenter devant l'Orateur des Astres. Les membres du groupe qui ont visité Qualinost (dans DL2) sont reconnus et chaudement accueillis.

Les personnages sont amenés devant Porthios et l'Orateur des Astres (événement 5).

11. Est de Qualinesti

Nombreux sont les Qualinestiens à s'être établis ici. Les bâtiments sont grossiers, mais des sculptures d'une beauté unique témoignent du travail des Ciseleurs du Bois de Qualinesti. Vous apercevez peu de Kagonestiens et vous sentez les regards des elfes qui vous observent.

La majorité des réfugiés de Qualinesti habite ici, dans des foyers considérablement éparpillés sur toute la surface du territoire. Ils incriminent les humains pour leur infortune et n'aident le groupe que si Gilthanas le leur demande.

12. Les terres de chasse de Qualinesti

Cette région est aussi luxuriante que celles que vous avez précédemment traversées. Vous y apercevez peu de traces d'occupation, hormis des campements de chasseurs déserts ou les vestiges d'un bivouac kagonestien. Vous apercevez dans le lointain de la fumée s'élever de plusieurs feux de camp.

Les feux indiquent l'emplacement des camps de base des chasseurs qualinestiens, à la recherche de viande pour les leurs. Ces camps sont disséminés dans toute la région, chacun d'eux pouvant accomoder 5-10 groupes de chasse. Ils disposent d'aires de curage et de tannage pour la viande et les peaux. Chaque groupe se compose d'un maître de chasse (elfe du 4ème niveau), de 12 Qualinestiens et d'un guide kagonestien. Il y a 40% de chances par heure de rencontrer un de ces groupes. Les chasseurs se montrent amicaux, à moins que tout le monde sache que les personnages sont en fuite.

13. Les plaines de Rocklin

Cet endroit est fait de plaines qui s'étendent entre la forêt et la mer. D'énormes blocs de roc, ornés de motifs taillés dans la pierre, jonchent les pentes herbeuses des collines.

Il s'agit d'un territoire qualinestien par traité, et quelques tentatives ont été amorcées pour

la préparation des récoltes au printemps. Des Qualinestiens (aidés par des ouvriers kagonestiens) en labourent de minuscules enclaves.

Les rochers ont atterri ici lors des soubressauts du Cataclysme. Les dessins sont l'oeuvre de tribus qui ont depuis émigré en direction du sud-est.

14. Les rivages de la Baie de Harkun

> Les tempêtes de la Baie de Harkun y ont ménagé une vaste bande de sable, qui s'enfonce profondément à l'intérieur des terres jusqu'à une barrière de falaises découpées par les vents. Rien ne pousse sur la plage, à l'exception de quelques plaques de lichen. Une flotte de vaisseaux fantômes est échouée sur le rivage: la flotte de Qualinesti, désormais en grande partie démantelée pour procurer du bois aux réfugiés.

C'est ici qu'ont accosté les elfes de Qualinesti. Le meilleur de ces esquifs fait ressembler le *Roi du Zéphir* à un palace flottant, et seuls deux ou trois sont capables de résister aux bourrasques qui soufflent dans la Baie de Harkun.

Les Qualinestiens ne veulent pas prêter un navire aux héros, pas plus que leurs bateaux ne sont capables de résister à la force de l'océan, une fois sortis de la baie.

15. Les plaines de Kri

> De tous côtés, la prairie s'étend sur des kilomètres et des kilomètres, brins d'une herbe vigoureuse qui se cramponne à la terre désséchée. L'uniformité de cette mer végétale n'est brisée que ça et là par un bloc de rocher couvert de dessins, arraché des entrailles du sol. Au loin, des hommes à cheval chassent des troupeaux d'oiseaux coureurs.

Les cavaliers sont des Zénols, une tribu de barbare qui se servent de bolas pour capturer leurs proies (becs-tranchants). Les héros ayant été repérés, un groupe de 12 hommes se dirige vers eux pour les attaquer. Les Zénols ne tolèrent pas la présence d'étrangers et haïssent les elfes qui ont envahi leur territoire au nord. A chaque heure qui s'écoule, 12 autres Zénols attaquent, demeurant à distance et utilisant leurs bolas.

16. Le site de la bataille

> Le sol grimpe en direction du nord. Des montagnes éloignées disparaissent dans un tapis nuageux. Les arbres feuillus laissent la place à des conifères. Les vestiges d'une bataille sont visibles dans la trouée d'une clairière devant vous. L'endroit est jonché d'armes dont se servent à la fois les elfes et les draconiens.

A cet endroit s'est déroulée une escarmouche entre des chasseurs qualinestiens et un groupe de draconiens sivaks. Les elfes furent massacrés, tout comme un certain nombre de Sivaks, bien que les hommes-dragons se soient autométamorphosés en elfes au moment de mourir (cf. Appendice 1 pour les particularités des Sivaks). Les draconiens survivants sont partis vers l'ouest à travers le territoire de Kagonesti. Les Kagonestiens ont découvert ce champ de bataille et se sont occupés des morts selon leurs rites. Il ne reste aucun cadavre.

17. Les hautes terres

> L'atmosphère se rafraîchit considérablement au fur et à mesure que vous grimpez. Des plaques de neige émaillent le paysage. Cette région n'a pas encore été colonisée par les elfes et trahit même à peine la présence des sauvages Kagonestiens. Au nord se trouve le col de Karken, également surnommé col de la Foudre.

Le groupe est assailli par six Sivaks sous forme draconienne dès qu'ils se dirigent vers le col. Une fois que trois d'entre eux morts, les survivants s'envolent en direction du nord. Les cadavres se métamorphosent et adoptent l'apparence de ceux qui les ont tués.

CHAPITRE 7:
AU COEUR DES TERRES SAUVAGES



Au début de ce chapitre, les joueurs sont dans une des situations suivantes : prisonniers des Silvanestiens, "hôtes" des Qualinestiens, ou bien en fuite pour échapper à l'une des deux factions, voire même les deux. L'événement 6 a pour but de faire partir les héros avec Silvart et Théros Féral. Si les personnages sont déjà parvenus à s'échapper sans l'aide de l'espionne des Kagonestiens et du maréchal-ferrant, commencez par l'événement 7.

Evénement 6: L'évasion

Mettez cet événement en scène quand les héros entament leur deuxième nuit comme prisonniers des Qualinestiens ou des Silvanestiens.

> Votre seconde nuit en captivité se passe sans problèmes. Dehors, vous entendez le changement de la garde postée à votre porte. Les nouvelles sentinelles bavardent un court moment, puis leur conversation s'épuise pour laisser place au silence. Quelques minutes après, une corde d'écorce tressée se déroule par l'évent d'aération. "Tout va bien, sortez tous", chuchote une voix familière.

La cellule des héros est identique tant à Silvamori qu'à Qualimori: une construction circulaire avec un dôme à six mètres de hauteur. L'entrée se fait par une unique porte gardée. Un trou de 90 centimètres de diamètre au centre de la coupole permet à la fumée de s'échapper, mais il est inaccessible (à moins de voler) tant que la corde n'est pas descendue.

La voix est celle de Théros Féral, qui a escaladé le dôme en passant par l'arrière de l'édifice. Les sentinelles ont été droguées à l'aide d'une potion versée dans leur nourriture et ne reprendront connaissance qu'à l'arrivée de la relève de la garde à l'aube. Après avoir administré le somnifère, Silvart attend derrière la prison.

Effectuez un tirage de Dextérité pour chacun des personnages qui grimpent à la corde. Un échec signifie une chute de 3 mètres. Les héros qui sont attachés et hissés sont dispensés de ce tirage.

Les armes et les possessions des personnages, y compris l'*Orbe des dragons* du Mur de Glace, se trouvent dans un édifice semblable à 15 mètres de là. Il est gardé par deux elfes qui n'ont pas été drogués: il est donc nécessaire de passer à nouveau par le toit. Tous les PJ qui se glissent à l'intérieur doivent réussir un tirage de Dextérité à chaque round sous peine d'attirer l'attention des sentinelles. Au lieu de cela, les voleurs peuvent lancer les dés en fonction de leur probabilité de *déplacement silencieux*. Le premier échec alerte les gardes ("Fimbul, t'as rien entendu?"). Le second tirage manqué décide les gardes à aller voir de plus près. Ils donnent l'alarme - à condition qu'on les laisse faire - au cours du round où ils aperçoivent le moindre PJ.

Si le groupe est enfermé à Qualimori, Gilthanas occupe des quartiers distincts, de conception similaire mais luxueusement meublé. Aucun guerrier ne garde sa porte.

Théros Féral explique qu'il désapprouve ce qui se passe dans les colonies elfiques des deux côtés du fleuve, et la nouvelle que les héros avaient été emprisonnés a été la goutte qui a fait déborder le vase. Il aimerait s'en aller vers l'ouest, sur Sancriste, plutôt que de se retrouver impliqué dans une guerre entre les elfes. Bien qu'il dispose d'une carte des environs (ci-incluse), seules les caractéristiques générales du territoire des elfes lui sont familières et il ignore ce qu'il peut y avoir au nord des montagnes. Il sait (par ouï-dire) qu'un avant-poste des Chevaliers se trouve de l'autre côté du val d'Abribrume.

Silvart a également hâte de partir. Connaissant les bois mieux que le forgeron, elle peut parler à ses compatriotes et les convaincre de laisser passer le groupe. Elle déclare que l'*Orbe des dragons* est un objet maléfique et souhaite le voir franchir les montagnes. Elle porte sa besace d'herbes médicinales et son chien Dargo, un cooshee, la suit partout.

Silvart et Théros Féral recommandent

aux PJ de s'éloigner des alentours de Qualimori et de Silvamori, affirmant qu'ils seront emprisonnés dans l'une ou l'autre région. Si les héros désirent toujours se rendre dans le camp opposé, mettez en scène les événements énumérés dans le chapitre précédent qui entraînent leur incarcération. Cet événement est ensuite répété alors que les aventuriers s'évadent pour la seconde fois. Dans les deux camps, Théros est jugé au dessus de tout soupçon et personne ne prête la moindre attention à Silvart, sous son déguisement de servante.

Si le groupe est parvenu à s'échapper sans donner l'alarme dans toute la campagne, ils disposent de huit heures d'avance sur leurs poursuivants. Les Silvanestiens ou Qualinestiens qu'ils croisent sur leur chemin sont tous lancés à leurs trousses.

Evénement 7: Des amis véritables

Cet événement se déroule pendant la seconde nuit qui suit la fuite des PJ, mais uniquement si les personnages se sont échappés par leurs propres moyens. Demandez aux joueurs qui monte la garde et comment ils sont camouflés.

> La deuxième nuit est tranquille et fraîche; vous vous blottissez dans des couvertures pour vous protéger de la température nocturne. Vous entendez le murmure d'un mouvement dans la forêt, puis distinguez soudain le faisceau de plusieurs lanternes non loin de là. Des voix troublent le silence de la nuit et une troupe d'elfes fait halte dans une clairière à moins de 15 mètres de vous. Leur chef, un humain avec un bras d'argent, envoie les elfes qui se trouvent sous ses ordres, battre les taillis. "Caliothon, emmène la moitié du groupe de ce côté. Goldor, le reste par là. Fouillez sur huit cents mètres, puis revenez".
>
> Tous se dispersent, laissant derrière eux un humain, un elfe sauvage et un chien. Une fois les elfes partis, l'homme vous appelle: "La voie est libre, mes amis. Vous pouvez sortir maintenant". Il s'agit de Théros Féral.

Si les personnages n'ont pas encore fait la connaissance du forgeron, faites les présentations et rapportez le récit du *bras d'argent* (cf. Appendices). S'évertuant à fuir le sol des elfes, Théros considère les personnages comme son billet de départ pour Sancriste. C'est dans ce but qu'il s'est porté volontaire pour conduire la battue nocturne, avec l'aide de Silvart. Possédant une carte d'Ergoth, il souhaite éviter les territoires des Silvanestiens et des Qualinestiens. Le cooshee, Dargo appartient à l'elfe sauvage.

Bien qu'ils se montreront ouvertement en désaccord avec cette solution, Théros Féral et Silvart accompagneront les héros à Qualimori ou Silvamori. L'événement 6 se déroule une fois les PJ sont à nouveau prisonniers.

Evénement 8: La bande de Jacquerrant

Cet événement survient deux jours après que Théros et Silvart se soient joints au groupe.

> La journée tire à sa fin quand vous distinguez l'éclait vif d'un grand feu de camp, plus grand que ceux que vous avez vus dans les colonies elfiques. Les gens qui l'ont allumé semblent décidés à incendier la forêt car les flammes lèchent les premières branches des arbres au-dessus de leurs têtes. Quelqu'un s'éclaircit la gorge à votre droite. Un kender est assis sur un rocher, pointant une arbalète prête à tirer. "Bien le bonsoir, dit-il. Z'auriez-t-y pas envie de nous tenir compagnie pour notre petit barbecue?"
>
> Il désigne de son arme le brasier et les silhouettes qui l'entourent.

"J'me nomme Danilo Cherchunethune, déclare le kender. C'est un fait que j'vous veux pas d'mal, mais comprenez, j'monte la garde..." S'il est attaqué, il hurle pour que l'on vienne à son secours avant de se rendre, attirant les autres membres de sa bande vers le groupe.

Cherchunethune appartient à la bande de Jacquerrant, commandée par le soi-disant grand aventurier du même nom (cf. *Informations PNJ*). Les autres membres en sont deux humains, Antor et Claustin, et un nain s'appelant Agate Taillegemme. Si le MD a déterminé que Silvaire, le dragon d'argent s'est autométamorphosé en copie conforme de Fizban, "il" est alors également présent.

Jacquerrant fait partie de ces gens tapageurs qui paraissent plus à leur aise à ingurgiter un cruchon de bière qu'à commander une troupe. Il fait les présentations et offre de partager sa nourriture et son campement avec les héros. Il est parfaitement inconscient de toute présence elfique ou maléfique dans la région. Tout en dînant, il raconte sans se faire prier les événements qui l'ont amené sur Ergoth (*cf. Informations PNJ*).

Antor, Claustin, Agate et Danilo se tiennent à l'écart des PJ et chuchotent pour se parler. Ils ne se montrent guère amicaux envers le groupe et les kenders remarqueront que Danilo se comporte d'une manière tout à fait inhabituelle à sa race (manque absolu de curiosité).

Les quatre membres de la bande sont des Sivaks sous l'apparence de ceux qu'ils ont tués. Leur plan est d'accompagner Jacquerrant jusqu'au Dragon de Pierre, avant de l'éliminer et de rapporter à Daltigoth les trésors qu'ils pourraient y trouver. Jacquerrant est soit ignorant des véritables identités de ses comparses, soit victime d'un sort de *métempsycose* lancé par le dragon d'argent. Dans cette dernière éventualité, elle surveille discrètement les Sivaks.

L'arrivée supplémentaire des héros en nombre important compliquant leurs affaires, les draconiens tentent de s'éclipser avant l'aube. Les personnages de garde les remarqueront éveillés tous les quatre, pour disparaître dans la forêt (pour faire leur toilette) et ne plus revenir. Ils abandonnent Jacquerrant et leur équipement derrière eux, et n'emportent rien qui soit susceptible d'appartenir au groupe. S'ils sont suivis, ils entraînent les curieux loin du bivouac avant d'attaquer.

Jacquerrant s'éveille pour constater que sa bande a déserté. S'il est victime d'un sort de *métempsycose*, il demande aux personnages de lui venir en aide, dans la mesure où l'évidence veut que ses comparses indignes de confiance ont l'intention de le devancer à Abribrume pour s'emparer du trésor de Huma. Dans le cas contraire, Jacquerrant se lance à la poursuite de sa bande. Les Sivaks sont toutefois plus rapides que les PJ et ne peuvent être rattrapés. Si le faux Fizban est présent, "il" reste avec les héros.

Evénement 9: L'orage éclate !

Cet événement se déroule cinq jours après que le groupe ait échappé aux elfes. N'en tenez pas compte si les héros ont déjà atteint Abribrume.

> Le bleu éclatant du ciel s'est mué en gris sombre, et les premiers flocons ont fait leur apparation. La neige tombe de plus en plus fort, réduisant considérablement la visibilité dans cet univers uniformément blanc, et l'air devient glacial. Il est indispensable de trouver un abri si vous souhaitez survivre à cette tempête.

Il est facile de s'abriter: des troncs d'arbres abattus se comptent par dizaines dans la forêt et les grottes abandonnées ne sont pas rares dans ces montagnes. Tout déplacement cesse durant 24 heures et, suite aux trente centimètres de neige qui sont tombés, se voit réduit de moitié durant les trois jours suivants. Tout redevient normal ensuite. Les trajets dans les airs et sur l'eau demeurent inchangés.

A compter de cet instant, il est impossible de traverser les montagnes sans emprunter les cols. Abribrume, avec ses souces chaudes, n'est pas affectée par la tempête.

Evénement 11: Le passage de l'âme grise en peine

Mettez cet événement en scène lors de la septième nuit qui suit l'évasion de la prison des elfes, ou la première passée dans Abribrume (zone 50). Il n'a lieu que si Théros fait partie du groupe.

> Un cri aigu, ne ressemblant à rien que vous connaissiez, perce la tranquillité de la nuit. Les membres endormis du groupe sont réveillés en sursaut par l'intensité du hurlement, suivi par une brusque bourrasque

> qui menace de renverser les arbres alentour. Le silence retombe quelques secondes plus tard, trouvant les héros encore sous le coup de la surprise mais indemmes. Théros est tombé à genoux, le visage aussi blanc que l'écorce d'un bouleau, marmonnant de vieilles prières.

Visiblement atterré, Théros Féral est incapable de prononcer autre chose que: "Elle est après moi, elle a fini par me retrouver..." durant une demi-heure. Il se calme quand il devient manifeste que la créature (le forgeron l'appelle l'"âme grise en peine") est passée à côté du groupe. Théros explique que l'âme en peine était la gardienne du *bras d'argent* et veut le récupérer.

Zones de rencontres

18. Les terres de chasse de Kagonesti

> Le paysage monte vers le nord et l'ouest; les sommets dentelés des montagnes d'Ergoth apparaissent à l'horizon. Les collines sont tapissées de hauts sapins et le sol de la forêt, nid moelleux d'épines de pin, abrite nombre de petits animaux.

Il s'agit des terres de chasse des Kagonestiens, à l'instar de toute la région qui s'étend au sud des fleuves. Les elfes qu'on y rencontre sont tous des groupes de chasseurs de Kagonesti, comprenant 5-14 (d10 + 4) individus armés de frondes et de marteaux de guerre. Ils permettent aux personnages de passer librement s'ils sont accompagnés de Silvart ou de Théros Féral, mais s'efforcent de les repousser dans le cas contraire.

19. Les contreforts montagneux de Kagonesti

> La température de l'air tombe brusquement et les arbres deviennent plus clairsemés alors que les montagnes d'Ergoth se dressent autour de vous. A l'est se trouve le col de la Foudre. Il y a un certain nombre de traces dans la neige fraîchement tombée, appartenant à des humains, des elfes et d'autres humanoïdes de grande taille... sans oublier des empreintes de draconiens, semblables à des pattes de lézard géantes.

Ici, les personnages sont attaqués par 6 Sivaks. Ils poursuivent l'assaut jusqu'à ce que trois monstres soient tués. Les survivants s'envolent alors et battent en retraite en direction du col. (zone 39).

20. La région centrale de Kagonesti

> Le sol de la forêt est un lit douillet d'épines de pin et les hautes branches des épicéas alentour donnent l'impression de se trouver dans une cathédrale naturelle. Entre les troncs, vous distinguez des volutes de fumée s'élever de plusieurs feux de camp peu importants.

Voici le centre de l'activité de Kagonesti. Tous les elfes rencontrés dans cette région viennent d'un village kagonestien. Dans la mesure où les "elfes sauvages" vivent plus en harmonie avec la nature que les deux cousins implantés plus au sud, les personnages ne se rendent pas compte qu'ils approchent d'un tel village avant de se retrouver en plein milieu.

Chaque village kagonestien abrite un clan de plusieurs familles liées entre elles, comprenant 100 elfes à même de lutter et 50 non combattants (enfants et infirmes).

Les Kagonestiens se montrent soupçonneux des PJ, à moins qu'ils soient en compagnie de Théros Féral ou de Silvart. Sinon, ils demandent aux héros d'abandonner leurs armes avant de les escorter jusqu'à l'île de la Justice, afin de les livrer aux Qualinestiens ou aux Silvanestiens.

Il existait une centaine de ces villages-clans, avant la venue des réfugiés, disséminés parmi les forêts d'Ergoth et possédant chacun ses propres coutumes et un maquillage facial distinct. Il n'en reste plus aujourd'hui qu'une cinquantaine, situés pour la plupart dans cette zone. Les autres ont fui vers l'ouest et le nord, été réduits en esclavage par les Silvanestiens ou se retrouvent liés par contrat synallagmatique aux Qualinestiens. Les villages kagonestiens se composent d'édifices temporaires, érigés avec des peaux animales et du bois souple, utilisant les branches des arbres pour en faciliter la construction et améliorer le camouflage.

21. Les terres contestées

> Cette partie de la forêt est silencieuse: toute vie animale en a été chassée. Au fur et à mesure que vous avancez dans cette région, vous découvrez des marques causées par de petits feux de camp, ainsi que les traces du passage de chasseurs appartenant aux trois races elfiques.

Jouxtant les secteurs que se sont attribués Qualinestiens et Silvanestiens, ce territoire se trouve fréquemment envahi par des réfugiés venus du sud, en quête de nourriture. La majorité des animaux sauvages en ont été chassés, mais il subsiste un morceau de choix: Harkunos ("Tonnerre-sur-pattes"), un sanglier gigantesque et hargneux. Les trois races ont l'intention de le capturer. Tous les elfes rencontrés dans cette zone ont 2 chances sur 4 d'être des Kagonestiens, 1 d'être respectivement des Qualinestiens ou des Silvanestiens. Il s'agit de chasseurs traquant le sanglier.

Les personnages croisent le chemin de l'animal après avoir parcouru six kilomètres dans cette région. Le sanglier lutte tant qu'il possède plus de la moitié de ses points de vie, avant de tenter de s'échapper vers l'ouest.

22. La Clairière

> La forêt s'arrête brusquement à cet endroit, comme si elle butait contre un mur invisible. Une plaine d'herbe tendre et jaune s'étend au-delà de la lisière des arbres. Une centaine de mètres plus loin, quelque chose agite l'herbe qui arrive à demi-hauteur d'homme.

Trois cerfs se reposent dans les hautes herbes. Le moindre bruit soudain les fait fuir. Ils s'avèrent parfaitement apprivoisés et mangent la nourriture qu'on leur donne à condition de les approcher calmement.

Deux tours plus tard, 5-8 Kagonestiens du clan du Harpail arrivent, montés à cru sur des cerfs apprivoisés. Ils sont animés de bonnes intentions si les cerfs ont été bien traités, neutres s'ils ont été effrayés ou hostiles si le groupe a abattu les animaux.

Le clan du Harpail est un clan important de la nation de Kagonesti. Gardiens de la Clairière, ils veillent sur une harde d'environ deux cents cerfs. Extrêmement méfiants des étrangers, ils sont inquiets de savoir que les elfes du sud fondront sur leur harpail s'ils découvrent son importance et l'endroit où il se trouve. Ils offrent des montures aux nobles de Silvanesti pour les appaiser.

Le clan du Harpail procurera des destriers aux aventuriers à condition de leur donner une raison valable. S'ils sont convaincus (ou achetés avec de l'acier ou des armes en acier), ils confient des cerfs ordinaires aux elfes, kenders et nains, et des cerfs géants aux humains. Ils demandent que ces montures soient lâchées dans la nature au sud des montagnes.

23. Les hautes terres du centre

> Le sol monte abruptement au nord et des plaques de neige subsistent dans les clairières. Au nord se trouve le col du Passage.

Le groupe est arrêté par sept elfes montés sur des cerfs, membres du clan des Gardiens du Col. Ils sont chargés de décourager ceux qui souhaitent emprunter le col, soulignant les dangers qu'il y a à se retrouver enseveli sous la neige, sans oublier les risques de rencontrer des patrouilles d'ogres. Ils parlent du terrible Ogrorage et de son rejeton Fléautonère, qui contrôlent les territoires qui s'étendent au-delà du col. Ils n'empêchent pas les PJ de s'en aller s'ils insistent pour poursuivre leur route vers le nord.

24. Ouest de Kagonesti

Ici, les bois sont clairsemés et les fourrés envahis de ronciers et d'azéroliers.

Il s'agit toujours d'un territoire kagonestien, mais les elfes de Silvanesti y ont fait de multiples incursions, cherchant de la nourriture et de meilleurs terrains de chasse. Au bout de deux heures, les héros rencontrent un groupe de silvanestiens, comprenant un maître de chasse (guerrier/magicien du 3ème niveau) monté sur un cerf et 10 elfes armés d'arcs et d'épées. Si les personnages sont en fuite, les chasseurs les somment de se rendre et s'efforcent de les ramener vivants à Silvamori. Si Dame Mérathanos est en vie, c'est elle qui commande les Silvanestiens; elle aspire à régler ses comptes avec les aventuriers.

Les elfes rencontrés aléatoirement sont des Kagonestiens. Ils tendent des embuscades à tous les Silvanestiens qu'ils trouvent sur leur chemin, car les "elfes suprêmes" ne sont pas censés se trouver aussi loin au nord du fleuve.

25. Thon-Sorpon - la Voie d'Argent

> Devant vous coule le fleuve Thon-Sorpon, surnommé la Voie d'Argent. L'eau a un aspect dur, métallique, et réfléchit la lumière du soleil et des lunes.

Longue étendue d'eau limpide, sans aucun rapide, le fleuve est facile navigable (5 hexagrammes par heure) à bord de canots kagonestiens. Les rencontres avec des elfes ont toutes lieu avec des Kagonestiens, sauf si les héros sont pourchassés (auquel cas les elfes se trouvent à bord de canoës similaires, un kilomètre et demi plus haut). Ils peuvent aisément distancer leurs ennemis en changeant de rameurs: les poursuivants abandonnent au bout de deux heures.

Si le groupe navigue sur le fleuve à la nuit tombée, la rencontre ci-dessous a lieu:

> Poussé par le faible courant de la Voie d'Argent, un canoë dérive dans votre direction. Alors qu'il se rapproche, vous apercevez de nombreux cierges qui en illuminent l'intérieur. Dans le canot gît le cadavre d'un guerrier de Kagonesti, les joues peinturlurées de motifs guerriers ramifiés, ses armes empilées à ses pieds.

Il s'agit d'une barque funéraire des Kagonestiens, avec à son bord un homme du clan du Harpail massacré par des ogres et des draconiens. Si les aventuriers y regardent de plus près, certaines des armes sont de facture kagonestienne et les autres ont été façonnées par des draconiens.

Les personnages kagonestiens se sentent tous gravement insulté et attaquent immédiatement si le groupe emporte quoi que ce soit du canot. Tout comme Théros Féral, Silvart recommande de laisser le corps descendre le courant, mais aucun d'eux ne fait la moindre objection si les aventuriers arrêtent le vaisseau pour regarder ce qui se trouve dedans.

26. Les terres de chasse à l'ouest

> Le paysage est très vallonné, avec des bosquets de sapins dont les racines empêchent l'érosion du sol là où ils poussent. La région toute entière est grêlée de trous juste assez larges pour laisser passer un kender.

Les trous sont les orifices des terriers tortueux d'un aurumvorax. La créature attaque tous ceux qui pénètrent dans sa demeure et lutte jusqu'à la mort.

Les terriers sont suffisamment larges pour permettre à un kender ou un nain de s'y glisser en se pliant en deux, ou bien un humain ou un elfe en rampant. Le groupe trouvera dans son repaire un sac de 100 pièces d'acier, frappée du sceau des chevaliers solamniques, ainsi qu'une *épée +1* et une *potion de diminution*.

27. La jungle

> Ces bois sont plus sombres que tous ceux que vous avez précédemment traversés sur Ergoth. Les troncs sont collés les uns contre les autres et infestés de végétation parasite. Des lianes pendent des branches dénudées des arbres.

Les héros sont attaqués par six énormes araignées, baptisées agathonos en langue de Kagonesti, c'est à dire "chasseurs velus". Repoussées loin des terres elfiques par les Kagonestiens, ces araignées-loups chassent en horde. Dans cette région, toute rencontre aléatoire avec un "elfe" implique en réalité 2-12 grandes araignées.

28. La jungle reculée

> La région est dévastée, plantée d'arbres morts mais encore debouts. D'énormes touffes de diverses plantes parasites s'enroulent autour des troncs agonisants; une odeur pestilentielle de pourriture se dégage de toute la zone.

Le groupe est assailli par 2 basidironds dans cette région. Ces monstres fongoïdes ambulants tentent de le faire reculer hors de leur territoire. Les rencontres aléatoires avec des elfes font intervenir des araignées géantes, tandis que celles avec des cooshees se passent avec des araignées énormes.

29. Les Gardiens

> Le sol est plat et mou (mais pas marécageux), planté des sempiternels conifères et aussi d'arbres feuillus, principalement des bouleaux et des érables. Une petite voix s'élève: "Que venez-vous faire?" Vous ne voyez personne.

La voix appartient à Alfotost, l'esprit follet, chef de son peuple et gardien de la frontière qui borde les terres en décomposition (zone 28). Une quarantaine de ses gardes sont présents, armés de petits arcs et de flèches enduites d'une substance soporifique (cf. **Manuel des Monstres**); invisibles, ils encerclent le groupe. Alfotost reste lui aussi invisible tant qu'on ne lui demande pas le contraire.

Si les PJ déclarent simplement traverser cette région, l'esprit follet les laisse passer. Il n'aime pas les elfes civilisés mais, connaissant Théros Féral, condescend à aider la cause qu'ils défendent. Les héros sont prévenus de ne faire aucun mal aux créatures qui vivent sur ce sol et de ne pas couper de bois vert. Alfotost dépêche une escouade de 10 esprits follets invisibles pour veiller sur leur comportement.

Si les personnages abattent une créature des forêts, les esprits follets attaquent, dans le but de les droguer. Ils les chargent ensuite dans ces canots et les laissent descendre le fleuve. Les héros se retrouvent en territoire silvanestion avant même d'avoir repris connaissance.

30. Le vieil ermite

> Le sol s'élève, car vous vous trouvez au pied des montagnes d'Ergoth. L'air est vivifiant et les arbres s'espacent graduellement. Devant vous, un vieillard prélève la sève d'un arbre.

Il s'agit de l'ermite Bensoldi, un humain venu d'au-delà des mers plusieurs années avant les elfes de Silvanesti. Silvart et Théros connaissaient l'existence de cet anachorète, mais ne l'avaient encore jamais rencontré.

Bensoldi se montre fort amical avec les PJ et les invite chez lui, une demeure grande et spacieuse au pied des montagnes. Il la partage avec son chat, Tacheblanche (ce bébé-tigre aux dents de sabre peut, si vous le désirez, servir d'hôte corporel à Silvaire à la place d'Etoile). Toute personne originaire des nations du nord s'aperçoit que cette maison ressemble à celle de Palanthus.

Bensoldi est heureux de leur offrir un gîte pour la nuit, en échange d'un peu de conversation.

L'homme est un magicien du 6ème niveau, natif de Palanthus et ami du scribe Astinus. Tacheblanche éprouvant un attrait immédiat pour un des membres du groupe (tirez

au hasard), Bensoldi lui fait présent de son compagnon animal.

Bien qu'étant - relativement - arrivé depuis peu, Bensoldi se rend compte de nombre de choses qui se passent dans la région. Il avertit les aventuriers des incursions des ogres et de l'apparition des Sivaks, révélant par ailleurs l'existence d'un passage sûr par le col d'Abribrume (il l'a lui-même emprunté, avec l'aide des hommes-oiseaux). Il leur précise que ces créatures ont un penchant pour les sucreries et leur remet 20 douceurs au sucre d'érable, chacune capable de *guérir* 2 points de dégâts subis et de *neutraliser le poison*.

31. Les landes

Les arbres sont morts, calcinés par un incendie ravageur. De profondes ravines contribuent rendre le paysage méconnaissable. Comme s'il avait ensemencé avec des éclats de verre, le sol lui-même jette de légers reflets métalliques.

Les reflets sont dûs à la haute teneur du sol en métal-dragon impur. La région a été carbonisée par un mage puissant lorsque les bois en décomposition ont commencé à s'y propager. L'incendie ne peut pas dater de plus d'un mois.

Il n'y a aucune rencontre aléatoire dans cette région, mais elle offre une vue excellente des montagnes.

32 à 37. Les montagnes d'Ergoth

Aussi hautes que celles qui entourent Pax Tharkas, les montagnes d'Ergoth sont bien plus pointues et impressionnantes. Dressées sous le ciel comme des lames, elles ne sont qu'une succession de pics dentelés, aux flancs estompés par un tapis de brume, sans doute causé par des nuages de vapeur s'échappant de cheminées ou de sources cachées.

Cette chaîne montagneuse n'est guère commode à franchir, même par beau temps. En hiver, seuls les quatre cols permettent de les traverser.

Si le groupe est déterminé à les franchir sans emprunter un de ces cols, utilisez la procédure suivante: il faut deux jours pour traverser un hexagramme en montagne, un seul si les héros sont équippés de matériel d'escalade. Lancez 1d6. Un 6 leur permet de découvrir un sentier qui leur permet de franchir cet hexagramme, faute de quoi force leur est de demeurer sur place ou de rebrousser chemin. Une rencontre aléatoire de montagne survient automatiquement deux fois par jour.

Il est impossible au groupe de traverser les zones 32 et 33 de cette manière. L'unique chemin qui permette de franchir ces montagnes passe par le val d'Abribrume.

38. Le col de l'Eclair

La pente est abrupte à cet endroit; des falaises déchiquetées se dressent de part et d'autre du sentier, usé par les eaux de la pluie et du dégel, le passage de pieds innombrables et les vents qui s'engouffrent dans ces montagnes. Devant vous, une tour en ruines veille sur le sommet du col.

Il s'agit d'un poste de garde du domaine d'Orgrorage: ses habitants sont chargés d'interdire toute intrusion sur le territoire des ogres par le sud et d'empêcher les esclaves de fuir par le nord. La tour délabrée abrite une autre tour circulaire avec un toit de chaume rudimentaire, occupée par 10 ogres armés de hallebarde (1-10 + 2) sous les ordres d'un Sivak. En outre, tous les draconiens sivaks qui ont fui le combat de la zone 17 ont trouvé refuge ici. La tour contrôle le col; on ne peut la contourner qu'en tentant de passer par la chaîne de montagnes.

39. Le col de la Foudre

Dès le début des montagnes, le sentier commence à monter abruptement avant de se transformer en une longue volée de marches. Les degrés ont été taillés pour des créatures plus grandes que les humains et, bien que les contremarches soient fissurées par les ans et envahies de végétation, un chemin dégagé se dessine entre les pics rocheux.

Un groupe de 12 ogres, commandé par les Sivaks qui sont parvenus à s'échapper de la zone 19, a tendu une embuscade aux PJ.

40. Le col du Passage

La pente est de plus en plus raide alors que vous pénétrez dans les montagnes, et les arbres sont plus clairsemés. L'air transporte la froide morsure de l'hiver. Des parois à pic s'élèvent de chaque côté, mais le fond de la gorge est régulier et dégagé. Dans l'ombre du ravin, une chaude lueur s'échappe des fenêtres d'une petite cabane.

La cabane est la demeure de l'ermite Ogmag, un ogre mage banni de Daltigoth. Si les personnages se dirigent vers sa hutte, Ogmag est absent puisqu'il les attend, embusqué au bord du chemin, quelques kilomètres en amont. Ogmag arrive chez lui cinq tours après les PJ.

Ogmag s'est *métamorphosé* en vieillard courbé par le poids des ans, fermement appuyé sur son bâton. Il se montre amical envers les personnages, même si ces derniers sont entrés chez lui par effraction. Il les invite à dîner, versant un poison violent dans leur nourriture. Il attend que les premiers effets se fassent sentir avant d'attaquer.

La hutte d'Ogmag est simple, composée d'une unique pièce avec une porte et une fenêtre à un bout, une cheminée contenant un énorme chaudron à l'autre. Dans son repaire, les aventuriers découvrent 300 pièces d'acier, un *bouclier +2* et un parchemin de *protection contre les élémentaux*. Le poison se trouve dans un pot de terre cuite, non étiqueté, à l'intérieur de son placard (réussite au jet de protection ou mort en 1-4 rounds).

41. Les terres sauvages à l'est

Il s'agit d'une région accidentée, caractérisée par des rochers sculptés par les vents et un sol aride, où toute la terre arable a été emportée par les eaux de pluie. De profondes ravines marbrent le paysage et quelques buissons tenaces forment des îlots de pâle verdure.

Voici le domaine des tribus d'ogres sauvages, dont quelques uns se dirigent vers Daltigoth pour se joindre à la bande d'Ogrorage. A intervalles de six tours passés dans ce secteur, le groupe a 20% de chances de rencontrer un groupe d'ogres sauvages (30 en tout: 18 guerriers, 8 femelles et 4 jeunes).

42. La plaine de bataille

Cette région a été entièrement pillée pour satisfaire les besoins d'une armée. Il n'y a plus un seul arbre et même l'herbe a été arrachée pour entretenir les innombrables feux de camp, points de rassemblement des petites escouades d'une immense armée d'ogres.

Dès qu'ils pénètrent dans cette zone, les personnages sont interpellés par une patrouille d'ogres. Les sentinelles n'attaquent pas, faisant confiance à leurs camarades postés aux cols pour repousser tous les intrus. Ils demandent si les PJ ont à faire dans le camp ou s'ils se dirigent vers Daltigoth. S'ils reçoivent l'assurance qu'ils sont en présence d'amis, les ogres laissent le groupe traverser le camp.

Par tour passé dans ce bivouac, il existe 15% de chances pour que les héros aient maille à partir, d'une façon ou d'une autre, avec les ogres. Il devient rapidement manifeste que leur armée n'est qu'un rassemblement de tribus indépendantes, dont la majorité a quelque chose à reprocher aux autres. Les personnages peuvent se retrouver entraînés dans plusieurs types d'altercation, selon les désirs du Maître de Donjon:

* Les héros sont accostés par un ogre demandant un avis humain sur un point de désaccord entre deux tribus. Le camp auquel ils ont donné tort se considère injurié et riposte avec violence.



Chapitre 7 : Rencontres



* Le chef d'une tribu d'ogres propose d'acheter un des elfes, kenders ou nains du groupe. Il offre des provisions, de la venaison ou des os à demi rongés.
* Une patrouille de gardes stoppe le groupe. Plus consciencieux que les précédents, ils demandent à voir des preuves écrites des dires des personnages, tout en se montrant soupçonneux à l'égard des elfes, kenders et nains.

Si le groupe est amené à combattre une tribu ou une patrouille, les autres ogres font cercle autour d'eux pour miser sur l'issue de la lutte, mais n'interviennent pas. Si les personnages battent leurs adversaires, les autres ogres les laissent partir mais le bruit court jusqu'à Daltigoth de l'arrivée de formidables guerriers.

43. Les fermes des ogres

La terre compacte est creusée de profonds sillons. Les premières pousses vertes de plantes légumineuses et de mauvaises herbes émergent de la couche éparse de neige. Au loin, deux énormes animaux s'échinent à tirer une charrue massive. Fustigeant les bêtes avec de longues perches et transportant des sacs de grain gigantesques, des ogres suivent l'attelage.

Cette région doit fournir le ravitaillement en nourriture de la nouvelle armée d'Ogrorage, et les semailles ont déjà commencé en prévision des moissons au printemps. Un équipage de laboureux ogres se trouve toujours en vue, composé de cinq ogres, deux baluchitheria et un conseiller baaz.

Ces ogres fermiers ne ralentissent pas les déplacements du groupe tant qu'ils ne sont pas personnellement dérangés. Ils luttent alors jusqu'à la mort, tandis que le Baaz tente de gagner Daltigoth et de signaler l'agression.

44. Daltigoth - La cité en ruines

Daltigoth fut jadis une puissante cité d'Ergoth. La majorité de ses édifices ne sont plus désormais que des amas de ruines délabrées, ses larges avenues envahies de décombres. La seule exception reste le vieil amphithéâtre, baptisé le Dôme d'Or, qui abrite maintenant le quartier général du rassemblement des forces des ogres. La coupole pointe au milieu des ruines, des ogres patibulaires et des draconiens montant la garde à chacune de ses entrées. De gros dragons blancs sont enroulés autour des ornements du toit.

Daltigoth est le centre d'activité des seigneurs-dragons sur Ergoth. Loin devant les principaux fronts de bataille en Solamnie, les grands sénéchaux-dragons ont détaché une escouade de reconnaissance de dragons blancs pour former une force de combat sur Ergoth. Ce groupe doit être renforcé en assemblant des tribus belliqueuses d'ogres sauvages contre les elfes réfugiés. Ils ont choisi un redoutable géant de collines, Ogrorage, pour agir en leur nom dans cette entreprise.

La tentative n'a été que partiellement couronnée de succès. Les tribus d'ogres sont plus intéressées à se battre entre elles et à vider de vieilles querelles plutôt qu'à constituer une force de combat. Ogrorage a été aidé dans ses desseins par ses trois fils: Fléautonère, Khoudetrique et Fulguréclair. Fléautonère se trouve dans l'ouest: le groupe fait sa connaissance à Abribrume. Khoudetrique et Fulguréclair sont dans leur fief de Daltigoth.

Ogrorage y commande un détachement d'une cinquantaine d'ogres, tous loyaux envers leur chef. Il a en outre reçu l'aide d'une force importante de Sivaks et de Baaz - qu'il a utilisée pour contrôler ses propres troupes - et une escadrille de cinq dragons blancs.



Chapitre 7 : Rencontres



Daltigoth n'est pas décrite en détail dans la mesure où elle ne se situe pas directement sur la route que doivent logiquement emprunter les personnages. Le grand nombre d'ennemis devrait les dissuader de partir dans cette direction. Toutefois, les informations ci-dessus devraient suffire au MD pour créer sa propre aventure si les joueurs décidaient d'explorer cette zone.

45. Les marais salants

> Le sol s'est affaissé et la Baie des Ténètres a englouti une grande partie de cette région. Il en résulte un marais verdâtre, hanté des spectres de jadis. A quelque distance de là, de minuscules lueurs dansent au milieu des ajoncs.

Les lueurs sont des feux follets. Si les héros les suivent, ils sont entraînés vers une large étendue de sables mouvants (tirage de Dextérité pour les éviter, tirage de Force pour en sortir, un seul jet de dés). Les feux follets disparaissent s'ils sont attaqués.

46. Les vastes prairies

Cette zone est une immense prairie, où vivent les tribus d'ogres sauvages qui n'ont pas encore rallié l'armée d'Ogrorage. Les rencontres avec des ogres se déroulent avec toute une tribu (9-18 monstres). Contrairement aux brutes disciplinées de Daltigoth, ceux-ci n'ont aucun scrupule à massacre le groupe et piller leurs possessions, trésor et équipement. Ils sont toutefois prêts à négocier et se laisser corrompre (particulièrement avec de l'or et des pièces d'acier).

47. Le domaine de la désolation

Il s'agit d'un désert qui s'étend peu à peu vers le sud et rogne les territoires des ogres. Il n'y a aucun point d'eau et il est impossible au groupe de traverser avec les réserves dont ils disposent.

D'infimes quantités d'eau sont profondément enfouies sous terre, jalousement gardées par les bulettes. A chaque journée qu'ils passent dans cette région, les personnages ont 50% de chances d'être attaqués par 1-2 de ces créatures, capables de les suivre aux vibrations de leurs pas sur la terre compacte.

48. Les mines de Fléautonère

> Ce flanc de montagne a été creusé au prix d'efforts titanesques: le sol est percé de puits circulaires de plusieurs kilomètres de diamètre. Sous les ordres de surveillants ogres, des milliers d'esclaves triment à l'intérieur de ces immenses trous.

Vouée à l'extraction de minerai pour son père Ogrorage, la zone entière est le fief de Fléautonère. Les ouvriers qui ne sont pas des ogres sont tous des esclaves amassés à force de razzias et de raids dans les régions limitrophes. Il y a un garde par groupe de 20 esclaves, tous enchaînés pour empêcher les évasions. Les rencontres aléatoires avec des ogres se déroulent avec des gardes qui ne demandent à capturer encore plus de gens pour travailler dans les mines. Le chef de cette troupe, Fléautonère, ne se trouve pas dans le camp: il pourchasse un prisonnier en fuite plus à l'ouest.

49. Passage vers Abribrume

> La rencontre de la montagne et de la plaine forme une succession de petits coteaux à la base du col d'Abribrume. Les cadavres de plusieurs ogres jonchent le sol devant vous. Au loin, l'écho d'un long hurlement solitaire se répercute sur les flancs des pics rocheux.

Les êtres mauvais qui se trouveraient avec le groupe sont littéralement terrorisés en entendant le hurlement du chien de lune, mais aucun autre effet n'est perceptible dans la mesure où la créature est très éloignée. Les cadavres appartiennent à une partie des ogres de Fléautonère lancés à la poursuite du fugitif: ils portent des boucliers orné du totem de sa famille, un nuage noir d'orage. Il n'y a pas trace d'un chef, ou d'autres corps excepté ceux des ogres.

Deux tours après avoir découvert les cadavres, les héros rencontrent le chien de lune qui a massacré environ la moitié des traqueurs de Fléautonère. Il est chargé de garder le col contre les créatures maléfiques qui pourraient tenter de s'introduire dans le val d'Abribrume. Le chien de lune ressemble à un gros limier au poil noir. Il ne fait aucune difficulté à laisser passer les héros si le groupe ne compte pas de créatures maléfiques en son sein. Dans le cas contraire, le chien de lune attaque ces dernières.

50. Le val d'Abribrume

> Hautes de plusieurs centaines de mètres, des parois de roc escarpées se dressent autour de vous et un interminable sentier en lacets passe entre les montagnes. D'immenses statues bordaient autrefois ce passage, mais elles ont été renversées par une force titanesque.

Les effigies sont celles d'elfes de Kagonesti, d'hommes-oiseaux (aarakocra), de dragons et de chevaliers solamniques, les principales forces qui gardaient et révéraient Abribrume.

Le val d'Abribrume est décrit en détail dans le chapitre suivant.

CHAPITRE 8 : ABRIBRUME

Evénement 11 : Dragon droit devant !

Cet événement survient une heure (six tours) après l'entrée des héros dans le valon.

> L'épais brouillard qui recouvrait la région commence à se lever, dévoilant une profonde vallée naturelle, tapissée d'herbe et de forêts séculaires. Mais la particularité la plus frappante de l'endroit se trouve au sommet d'une paroi escarpée, juste en face de vous. Là, trônant très haut au-dessus de vos têtes, se dresse la statue gigantesque d'un dragon, taillée dans le flanc même de la montagne.

Le Dragon est tel qu'il apparaît sur la couverture de ce module, s'élevant plus de deux cents mètres au-dessus du fond de la vallée. Si elle est présente, Silvart affirme que le passage secret (*sla-mori*) qui traverse les montagnes se situe dans un second valon, plus haut, formé par les ailes du dragon.

Le reste de la vallée est également visible à cet instant, dévoilant les bois, les lacs et un mausolée sur l'autre d'un cours d'eau, qu'il est possible d'atteindre par un pont. Les versants du valon de dressent presque à la verticale, à l'exception du Dragon de Pierre et des environs du castel en ruines d'Abribrume.

Evénement 12 : Fléautonère et Théodènes

Mettez en scène cet événement après que les personnages aient fait la connaissance de Théodènes (dans la zone C).

> La terre tremble violemment au moment où un énorme rocher s'écrase à moins de 5 mètres de vous. "Par le sang d'Ogrorage, clame une voix avec des accents de colère, moi, Fléautonère, j'exige qu'on me rende ce qui m'appartient !"
>
> Un second rocher tombe derrière vous. Levant les yeux pour voir d'où vient la voix, vous apercevez un géant des collines très carré d'épaules, en compagnie de deux autres géants de la même race et dix ogres, tous vêtus d'une livrée arborant l'emblème d'un nuage noir d'orage.

Le chef de cette bande est Fléautonère, fils d'Ogrorage, seigneur de Daltigoth, en train de traquer Théodènes qui lui a dérobé la "statue qui chante." S'étant joint au groupe, le gnome est au comble de l'inquiétude et farfouille dans son *sac de contenance* à la recherche de quelque chose pouvant lui servir en pareille circonstance.

Fléautonère est disposé à épargner les héros à la condition qu'ils lui livrent immédiatement le gnome et se rendent à ses gardes. S'ils refusent, ses ogres et lui se rapprochent pour attaquer, tandis que les deux autres géants des collines continuent de jeter des rochers tous les deux ronds. Ils s'appliquent à viser les magiciens et les aventuriers équipés d'armes de jet, pendant que Fléautonère affronte le guerrier mâle qui lui semble le plus fort dans un combat au corps-à-corps. Quinze mètres en retrait, les ogres se lancent à l'assaut du groupe.

Ils laissent pour mort tout personnage tombé à terre ou sans connaissance, détroussant les corps des objets magiques et de tout ce qui peut les intéresser. Ils désirent prendre le gnome vivant pour le ramener à Daltigoth, avec les trésors qu'ils ramassent. Sans se presser, ils couvrent 4 hexagrammes par jour.

Evénement 13: La descente de l'âme grise en peine

Cet événement survient lors de la première nuit passée à Abribrume, sauf si les héros se trouvent dans un endroit protégé (tel que le Tombeau de Huma).

> La nuit tombe et vous vous apprêtez à vous coucher dans la tiédeur relative de la vallée. Tout à coup, un cri que vous ne connaissez que trop, vient troubler la tranquillité de l'endroit. Le vent se lève et, à l'est, la nuit est illuminée par deux yeux verts phosphorescents, entourés de ténèbres impénétrables. Ils avancent vers vous.

Si Théros Féral est présent, l'âme grise en peine est venue pour lui. Le robuste forgeron s'évanouit lorsqu'il se retrouve face à la créature, qui cherche à le détruire et à reprendre le *bras d'argent*. Si Théros ne se trouve pas parmi les héros, l'âme grise en peine passe au milieu du groupe, puis repart.

L'âme grise en peine est un spectre particulièrement redoutable (cf. Appendices) qui veillait sur le bras d'argent. Il est impossible à un clerc de la repousser.

Evénement 14: L'éclaireur

Cet événement se déroule durant la troisième journée qui suit l'arrivée des aventuriers à Abribrume, même s'ils sont déjà en train d'escalader le Dragon de Pierre.

> Un cri perçant retentit au moment où un grand dragon blanc traverse la couche de nuage qui plane au-dessus d'Abribrume. Presque simultanément, un long hurlement grave s'élève des deux forêts au fond de la vallée. Le dragon décrit un ample cercle dans les airs, survolant Abribrume, avant de piquer droit sur votre groupe.

Le dragon blanc est un éclaireur venu de Daltigoth, envoyé par Ogrorage pour s'enquérir des progrès de son fils. Ce monstre, avec les draconiens déguisés de la bande de Jacquerrant, représente les premières forces des armées-dragons à découvrir l'immense sculture de pierre. Les ordres du dragon-blanc sont de localiser Fléautonère et de revenir au rapport. Il décrit un cercle, descend à environ 18 mètres des héros et souffle. Il prend la fuite aux premiers dégâts subis, rebroussant chemin jusqu'à Daltigoth pour signaler l'existence du Dragon de Pierre et l'endroit où se trouve Fléautonère.

Rencontres

A. Entrée ouest

> Un brouillard glacé rend les côtés du ravin humides et les flancs escarpés du valon disparaissent dans les nuages. Le brouillard s'épaissit, transformant en ombres diffuses tout ce qui se trouve à plus de 3 mètres. Soudain, la muraille nord n'existe plus; à la place, une falaise à pic plonge vers des profondeurs inconnues. Le sentier se poursuit vers l'est. Devant vous, des cloches tintent doucement.

Haute de 45 mètres, la falaise est extrèmement escarpée et glissante à cause de la condensation. Les tirages de probabilité d'escalade se font à -20%, tout échec se traduisant par une chute de 15 mètres avant de se raccrocher à une corniche.

B. Entrée ouest

> Les parois rocheuses de la gorge sont humides à cause de l'épais brouillard glacé qui en estompe les contours. Elles disparaissent rapidement au milieu des nuages qui planent au-desus de vos têtes, et votre vision se limite à quelques dizaines de centimètres devant vous. Tout à coup, la muraille nord cesse d'exister, se transformant en une falaise escarpée qui plonge dans le brouillard en contrebas. Des silhouettes massives, floues, se déplacent dans la brume.

La falaise est identique à celle de la zone A cidessus.

Les formes gigantesques sont des baluchiteria, qui servent de montures à la troupe de Fléautonère. Il n'y a pas un seul ogre dans les environs, uniquement sept destriers attachés à des arbres robustes.

C. Les escaliers d'Abribrume

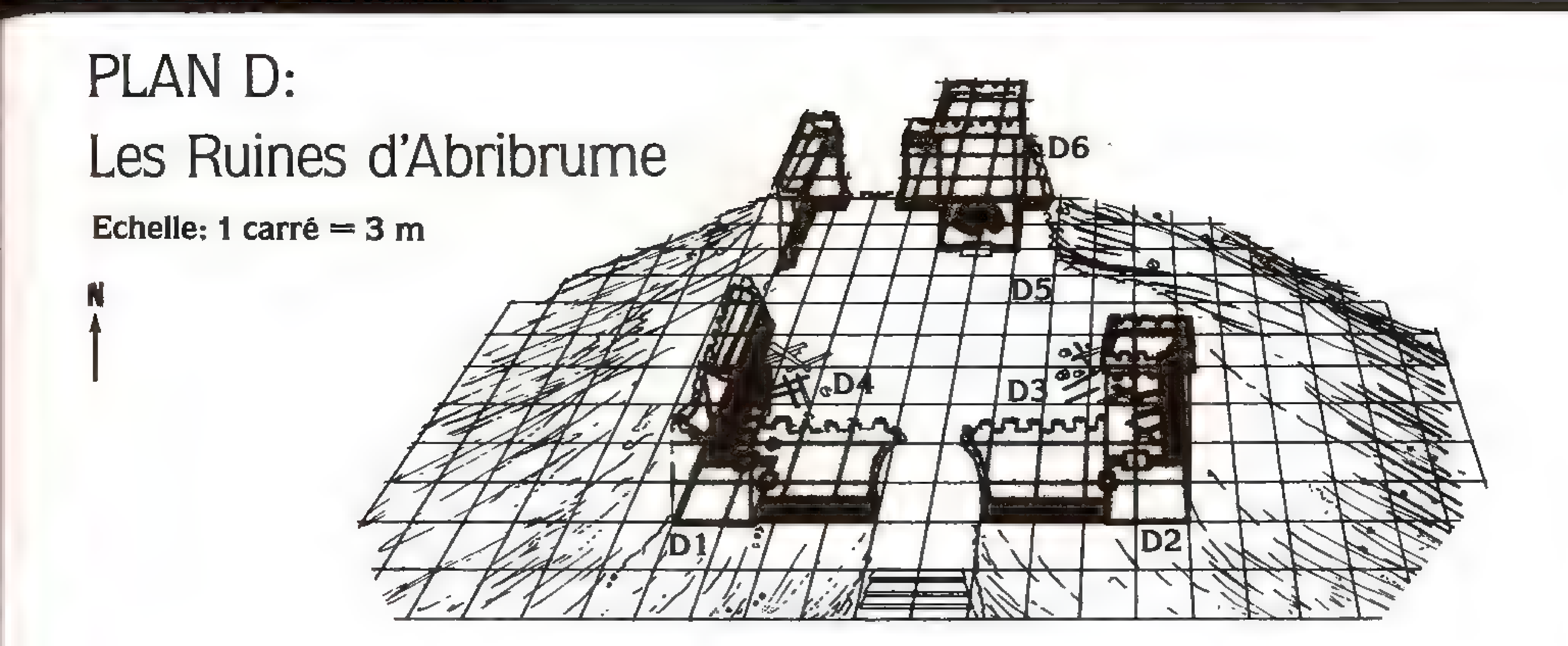
> Le ravin boueux s'étire vers l'est et l'ouest, mais au nord monte une succession d'escaliers peu élevés, très larges. Chacun mesure trois mètres de haut et de large, avec des marches de trente centimètres. L'endroit est constellé de cordes et de pieux fichés dans le roc. Plus haut, une silhouette minuscule s'écrie: "Ohé, au pied de la montagne ! Je vous lance une corde".
>
> L'extrémité d'une corde sinueuse descend jusqu'à vous.

Les personnages n'ont à l'évidence nul besoin d'une corde pour grimper les escaliers: ils peuvent en entreprendre la montée sans difficulté. Au sommet des marches se tient un petit gnome, répondant au nom de Théodènes, en plein "ascension" d'Abribrume. Il a pour unique compagnon un chat, un bébé-tigre femelle aux dents de sabre, baptisé Etoile.

Théodènes s'intéresse aux héros et à leur destination. Il se dirigeait précisément vers Sancriste après des aventures mouvementées en Abanasynie, quand il tomba aux mains de pirates qui coulèrent son navire (à

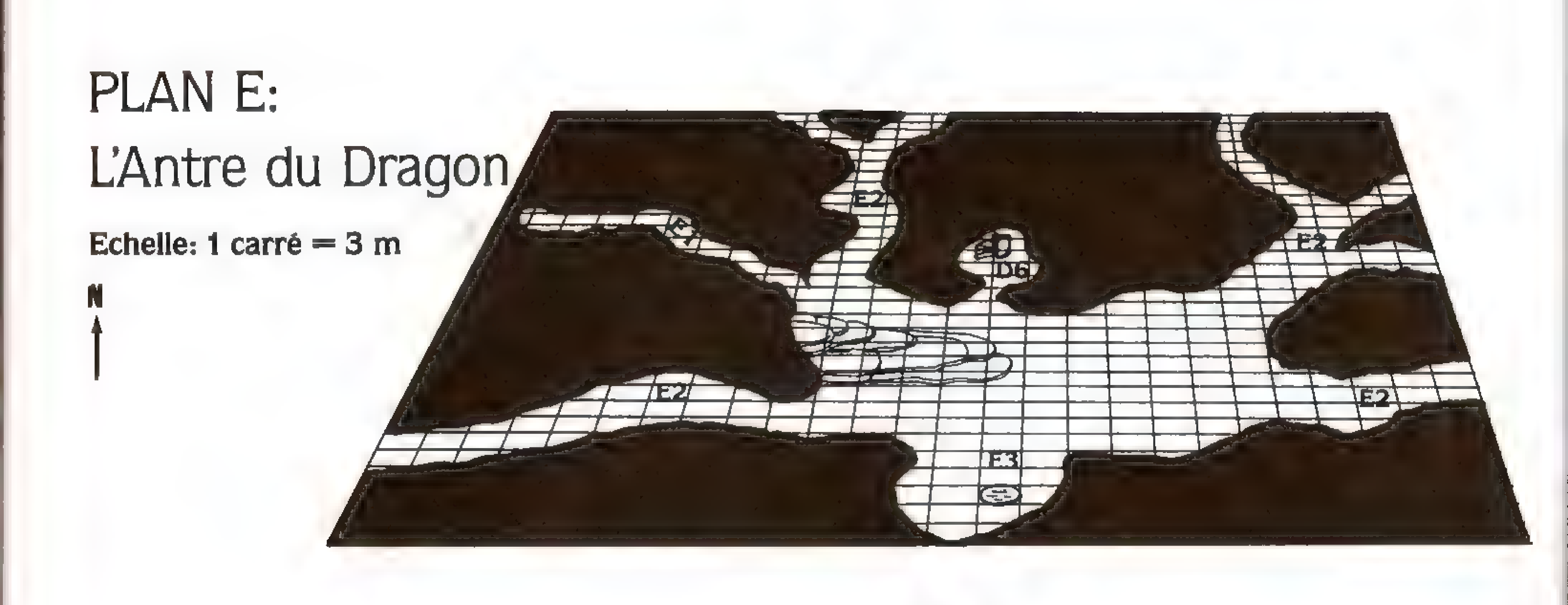
PLAN D:
Les Ruines d'Abribrume

Echelle: 1 carré = 3 m



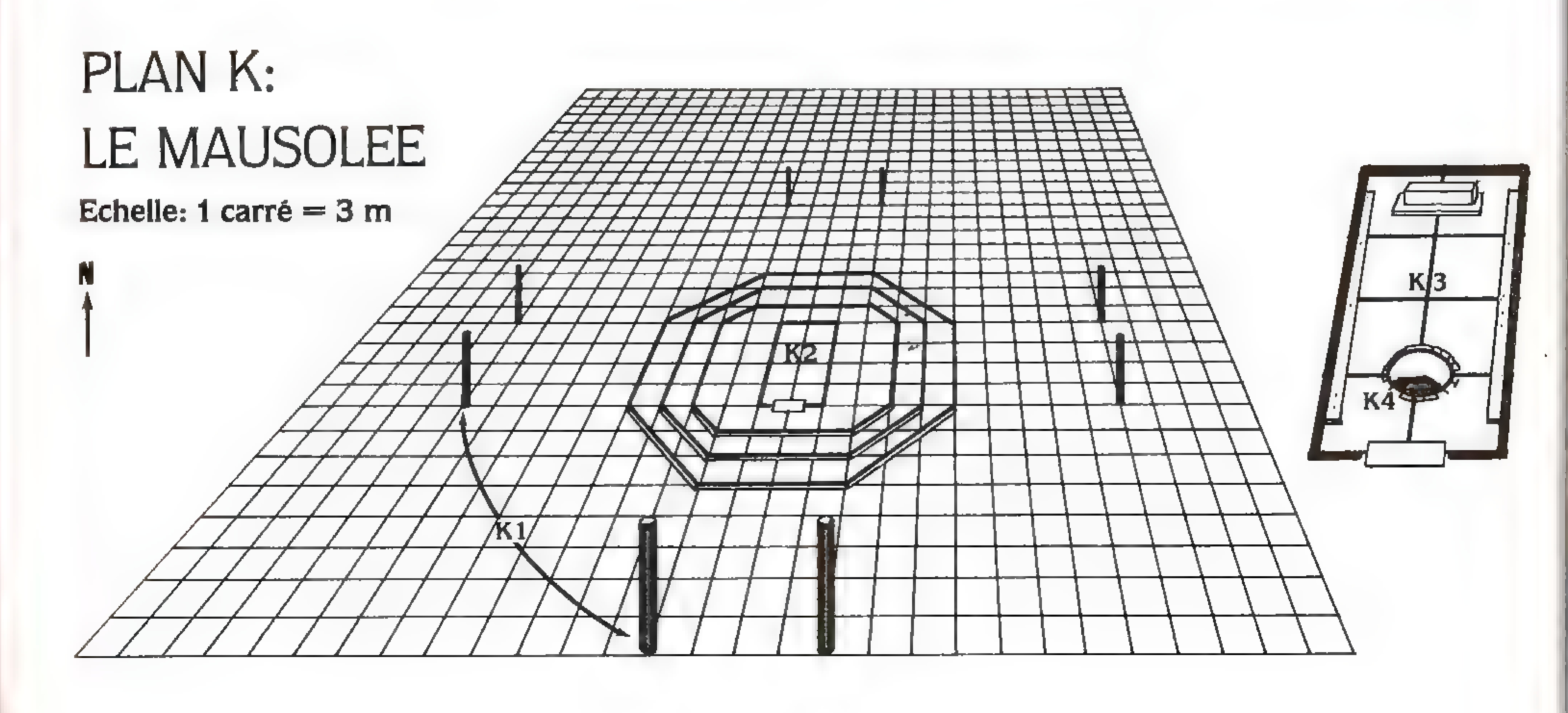
PLAN E:
L'Antre du Dragon

Echelle: 1 carré = 3 m



PLAN K:
LE MAUSOLEE

Echelle: 1 carré = 3 m



dire vrai, c'est une de ses propres armes expérimentales qui fut cause du naufrage, mais peu importe). Vendu comme esclave sur le territoire des ogres, il est parvenu à s'évader.

Désirant se joindre au groupe, il prétend connaître un tunnel secret qui traverse le Dragon de Pierre et conduit vers Sancriste. Théodènes cherche à échapper à Fléautonère, à qui il a dérobé la "statue qui chante". Il tait ce fait aux aventuriers. Lisez le récit du gnome (cf. Appendice 4) aux joueurs.

Si Théodènes est le dragon d'argent, il demeure fidèle au personnage réel. Il se défait de son matériel d'escalade et enfourne cet équipement volumineux dans un *sac de contenance*.

D. Les ruines d'Abribrume

> Devant vous se dressent les ruines d'un petit château, aux murs luisant d'humidité. La tourelle du sud-ouest n'est plus qu'un amas délabré, tandis que celle orientée au sud-est demeure encore intacte. Une cloche tinte doucement au gré du vent.

Cette modeste place-forte était autrefois entretenue par les elfes et les humains pour ceux qui se rendaient en pélerinage au Dragon de Pierre. Il est abandonné depuis le Cataclysme. On y entre désormais par une voûte effondrée et les épaisses murailles de pierre sont éboulées en de nombreux endroits.

Si les personnages pénètrent dans les ruines:

> Le porche et la porte de ce castel se sont écroulés depuis longtemps; la cour est jonchée de débris et de bois pourri. L'angle nord-est manque entièrement, après avoir glissé du haut de la falaise. Une grande porte de fer se dessine devant vous, face à l'entrée.

Le plan D représente la place-forte.

D1. La tour de guet

Son faîte étant détruit, cette tour est exposée à tous les vents. Sur le mur sud, quelqu'un a écrit en lettres dorées:

Des lances que le grand Huma cherchait à forger
Quand l'heure des dragons était à son apogée.
Grâce à un bras d'argent, un bassin d'argent
Et au Marteau, il forgerait le glas
Des monstres volants.

Il ne s'agit pas d'or mais d'une vulgaire imitation, sans aucune valeur si on gratte l'inscription.

D2. Le clocher

Haute de 9 mètres, cette tour est entière et creuse. Au sommet se trouvent plusieurs grosses cloches: le vent fait sonner l'une d'elles. Des cordes de chanvre pourri descendent jusqu'au rez-de-chaussée.

10 chauve-souris géantes ont élu domicile en haut des murs. La cloche qui tinte ne les dérange pas, mais si on tire sur les cordes, elles attaquent quiconque se trouve dans la tour. Le fait de faire sonner les autres cloches avertit toutes les créatures dans la vallée de l'arrivée du groupe.

D3. Les écuries en ruines

Cet amas de bois pourri était autrefois une splendide écurie. Il n'abrite rien qui ait de la valeur.

D4. Les quartiers d'habitation en ruines

Il s'agissait jadis des quartiers d'habitation réservés aux pélerins en route vers le mausolée. Il s'agit également d'une pile de bois en décomposition, infesté cette fois de 10 vers putrides.

D5. L'angle manquant

Un affaissement de terrain est responsable de l'écroulement de cette partie de la muraille au fond du précipice. L'endroit est toujours très instable, obligeant quiconque se trouvant à moins d'un mètre cinquante du bord à réussir un tirage de Dextérité sous peine de dévaler la falaise jusqu'à la zone E, subissant par ailleurs 2-12 points de dégâts.

D6. Tonnerre dans l'escalier

A l'intérieur de ce bâtiment, d'une propreté notoire, descend un escalier en colimaçon. Les marches sont en métal, provoquant un bruit assourdissant dès que l'on pose un pied dessus. L'escalier conduit à la zone E1.

E. Les versants d'Abribrume

> Une pente escarpée, faite de rochers déchiquetés et de gravillons, descend jusqu'au fond de la vallée. Elle est grêlée de nombreuses entrées de caverne.

Il est possible de perdre l'équilibre en descendant la pente. Effectuez un tirage de Dextérité pour chacun des personnages; tout échec se traduit par une glissade jusqu'en bas, accompagnée par 1-6 points de dégâts.

Les grottes permettent toutes de pénétrer dans l'antre du dragon (plan E). Quelle que soit celle qu'empruntent les héros, elle aboutit dans d'autres cavernes pour former une des entrées principales (E2).

E1. Le cul-de-sac

Les parois de cette galerie tortueuse, longue d'une vingtaine de mètres et large d'un mètre cinquante, sont recouvertes de moisissure brune. Silvaire s'en sert pour conserver ses réverses de nourriture au frais.

E2. Les entrées du repaire

La description ci-dessous s'applique à toutes les sections marquées E2:

> La grotte s'élargit alors que d'autres tunnels débouchent de chaque côté. La galerie donne sur une vaste caverne naturelle située sous Abribrume, percée au nord et au sud de petites alcoves. Un enchaînement de rochers entassés contre la paroi ouest, faisant penser à des marches, domine la grotte. Les marches sont jonchées de pièces précieuses et de gemmes.

Si Silvaire fait usage de son sort de métempsycose, ajoutez ceci:

> Sur l'amas du trésor repose un gigantesque dragon d'argent, enroulé sur lui-même comme pour dormir. Aussi vive que le soleil se réfléchissant sur des pièces d'acier, la lumière de vos torches se reflète sur ses écailles.

Le trésor se compose de présents de pélerins venus jusqu'au mausolée d'Abribrume. 30.000 pièces d'or, 50.000 pièces de cuivre et 700 pièces de platine sont disséminées dans la caverne, sans oublier 10 gemmes d'une valeur globale de 500 po.

Il y a également un petit bâtonnet d'ivoire avec, à une extrémité, une patte d'oiseau refermée sur une sphère. Un enchantement d'*aura magique de Nystul* a été lancé dessus, mais l'objet n'a aucun pouvoir surnaturel: il ne s'agit que du symbole de pouvoir chez les aarakocra. Finalement, le repaire renferme six gemmes grosses comme le poing qui irradient la magie. Elles ne valent pas plus de 100 po chacune, mais proviennent de la "Trachée," dans la zone K4, et servent à en faire fonctionner le mécanisme.

Si Silvaire a adopté l'apparence de Silvart, Théodènes, Etoile ou Fizban, aucun dragon n'est présent dans cette salle souterraine. Le personnage métamorphosé fustige verbalement tout acte de vol, expliquant qu'il n'est guère sage d'enquérir le courroux de dragons inconnus, mais laisse les héros prendre ce que bon leur semble. "Il" demandera ultérieurement, sous sa forme de dragon d'argent, la restitution des objets précieux.

Si Silvaire a échangé son esprit avec celui de l'un des personnages par *métempsycose*, le héros en question s'oppose à ce que l'on tue ce dragon inconnu, mais, si le groupe persiste dans ses intentions, emploiera tous les moyens à sa disposition (sorts, habileté au combat, etc.) pour l'en empêcher. En dernier recours, le dragon se réfugie dans son corps d'origine et se débarrasse des aventuriers à l'aide de son gaz paralysant, avant de transporter les corps hors de son antre. Silvaire les condamne alors à se débrouiller seuls et ne tente plus de leur venir en aide.

E3. Le faux puits

Un puits, empli à ras-bord d'un liquide argenté, s'ouvre dans un niche du mur sud. Le liquide paraît plus épais que l'eau argentée du fleuve; une fois prélevé, il se solidifie en séchant et produit une substance fragile. Il s'agit de métal-dragon, mais celui-ci est impur. Les armes façonnées avec ce matériau se brisent au premier choc.

F. Les plaines d'Abribrume

La température devient plus clémente tandis que vous descendez dans la vallée; des buissons d'un vert éclatant parsèment la pente qui monte au petit château délabré. Au fond du vallon, l'herbe est tondue avec soin et des bois touffus s'étendent de part et d'autre, à l'est et à l'ouest. Un troupeau de moutons broute devant vous.

Ce troupeau compte une quinzaine de moutons, des créatures passives qui ne feront aucun ennui au groupe. Ils sont gardés par trois béliers, au tempérament irascible.

G. Le pont du passage

Devant vous s'étire une longue travée de pierre blanche, qui brille d'un myriade de minuscules gouttelettes déposées par les nuages de vapeur de sources chaudes. Sur ses flancs sont sculptés des silhouettes d'humains, d'elfes et de dragons qui avancent en procession vers le nord. Une rambarde en garnissait jadis les côts, mais le métal a rouillé et il ne reste plus aujourd'hui pour seul vestige que des taches rougeâtres autour de quelques trous.

La surface lisse du pont est rendue encore plus glissante par la condensation de la vapeur. Ceux qui passent sur la travée doivent réussir un tirage de Dextérité, faute de quoi ils plongent de force dans l'eau chaude et subissent 1-6 points de dégâts.

H. Les sources chaudes

Un pesant nuage de vapeur plane au-dessus du lac; l'eau y est constamment maintenue en ébullition. Un petit oiseau blanc pique dans les airs, frôle la surface de l'eau avant de disparaître, englouti par la brume stagnante.

L'eau du lac est chauffée par le feu souterrain d'un volcan, enfoui dans les profondeurs du sol. Elle brûlera les héros qui en boiront et infligera 2-12 points de dégâts à ceux qui s'y immergeront.

I. Le lac glacé

Les rives littéralement enfouies sous les ajoncs et les nénuphars, ce lac est frais et tranquille. Un gros poisson en crève brièvement la surface, provoquant une succession de rides concentriques. Une grande pancarte, écrite en commun, avertit: "Pêche interdite."

Les poissons en question sont 5 orphies géantes qui font office de chiens de garde pour les 14 génies des eaux qui ont élu domicile dans ce lac. Ces derniers ne se préoccupent pas du groupe tant qu'ils n'ont pas été provoqués, et laissent les aventuriers boire et nager sans provoquer d'incident. Par contre, tous ceux qui tentent d'y pêcher sont victimes d'un sort de *charme* (ils se retrouveront malgré tout parmi leurs camarades, une fois que Silvaire ou Fizban auront persuadé les nixes de relâcher leurs nouveaux esclaves).

J. Les bois de la paix

La forêt commence à la lisière de la prairie et le l'enchevêtrement du feuillage forme un tablier de ténèbres insondables sous les branches des arbres. Au coeur de l'obscurité qui règne dans ces bois, des silhouettes lumineux se déplacent sans faire de bruit entre les troncs.

Ces bois sont enchantés, avec un sort de ténèbres lancés sous les branches des arbres. Le sortilège crée aussi l'illusion de silhouettes phosphorescentes d'hommes et de femmes qui festoient et dansent à l'intérieur de son périmètre. Enfin, tous ceux qui pénètrent dans cette forêt doivent réussir un jet de protection contre la magie, sous peine de sombrer dans un profond sommeil. Les héros qui échouent sont emportés jusqu'à l'orée des bois par les vigiles de la forêt.

Il s'agit de cinq chiens de lune chargés de protéger cet endroit du mal. Ils attaquent toutes les créatures maléfiques en s'efforçant de les repousser. Ils s'en prennent également à ceux qui cherchent à détériorer leur forêt, dans la mesure où ces dégâts peuvent s'avérer néfastes pour ses enchantements.

K. Le mausolée

Vous contemplez devant vous le Tombeau de Huma, chevalier solamnique, héros d'une époque maintenant disparue. Elle paraît minuscule sous la masse imposante du Dragon de Pierre qui se domine de toute sa hauteur le modeste édifice. Le monument repose sur des gradins étagés, cerné par de hautes colonnes qui forment un cercle autour du site.

K1. Les gardiens

Au fur et à mesure que vous approchez du mausolée, l'atmosphère paraît miroiter autour des pilliers, comme si les colonnes étaient soumises à une chaleur extrème. Vous vous sentez envahi par un léger malaise tandis que vous contemplez leurs coutours se déformer jusqu'à ce qu'elles ressemblent respectivement à une silhouette familière.

Deux enchantements ont été lancés sur ces pilliers, gardiens immobiles du Tombeau. Un sort d'*antipathie* a été jeté sur tout le secteur pour éloigner le mal du site funéraire. Le second sortilège est une *illusion* qui donne aux colonnes l'apparence des amis et camarades des héros. Si vous vous servez des personnages de la saga de DRAGONLANCE, les pilliers ressemblent à Lunedor, Rivebise, Raistlin, et autres membres disparus du groupe. En tant que DM, vous avez toute liberté d'en choisir d'autres, connus des joueurs, à condition qu'ils ne soient pas hostiles aux PJ.

K2. Le Tombeau de Huma

Le Tombeau de Huma se compose d'un édifice long et peu élevé, auquel on accède par trois marches octogonales. La porte, forgée en bronze massif, est fermée et une épaisse barre de chêne en interdit l'entrée de ce côté.

La pierre des marches est aussi nette et solide que si elle avait été extraite hier de la montagne. L'extérieur de la sépulture est orné de symboles compliqués et de bas-reliefs d'humains luttant contre des dragons. Quiconque réussissant un tirage de Force peut aisément ôter la barre de bois.

K3. L'intérieur du Tombeau

La porte pivote silencieusement sur ses gonds, dévoilant l'intérieur de la dernière demeure de Huma. De chaque côté, des râteliers vides, où étaient alignées de longues lances, courent sur toute la longueur du mausolée. Au fond, un sarcophage vide repose sur un petit estrade. Un puits, protégé par une grille en fer, s'ouvre dans le sol à quelques pas de vous.

Le Tombeau est presque vide. Les râteliers, autrefois réservés aux Dragonlances, sont maintenant inoccupés. Il n'y a plus rien dans le sarcophage qui renfermait jadis le corps de Huma. Reliques révérées, son épée et son bouclier gisent au pied de l'estrade.

L'épée de Huma est une *épée +2, tueuse de dragons*, capable de lancer un sort de *guérison* une fois par jour. Bien qu'elle soit presque aussi longue qu'une bâtarde, elle inflige les dégâts d'une épée longue.

Le bouclier de Huma est un *bouclier +2*, avec une *protection +3 contre les souffles de dragons*. Il a l'apparence d'un bouclier ordinaire, orné du sceau de l'Ordre de la Rose.

L'un de ces deux objets viendrait seulement à sortir du Tombeau, son nouveau possesseur se trouverait *maudit*, avec une pénalité de -1 sur tous les tirages de "toucher" et les jets de protection. Cette malédiction ne peut être définitivement annulée que grâce à un sort d'*expiation*; elle n'agit pas lorsque ces armes servent à combattre un dragon voué au mal.

K4. La trachée engorgée

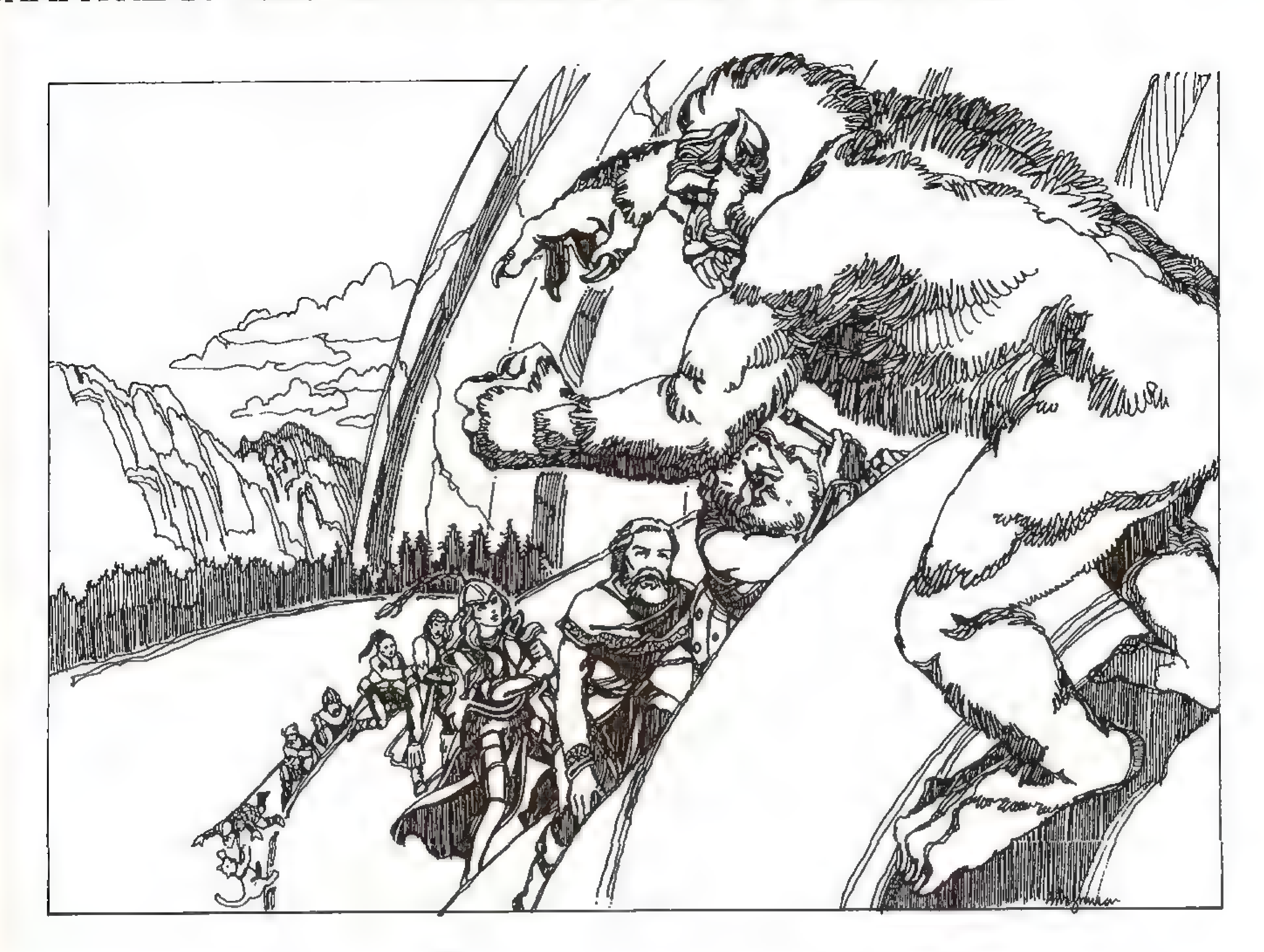
Une grille métallique protège l'ouverture du puits devant la porte. Des rameaux de lierre en fer forgé tissent une trame compliquée et enchevêtrée autour des emblèmes des ordres de la Rose, de la Couronne et de l'Epée. Sous la grille, la paroi circulaire du puits s'enfonce dans l'obscurité.

Un tirage de Force réussi est nécessaire pour déplacer la grille. Le puits était jadis surnommé "Trachée", un système de transport communiquant avec le niveau N, la galerie inférieure. Un éboulement a eu lieu.

Juste sous l'ouverture béante à l'intérieur du Tombeau, six orifices ont été creusés dans la paroi du puits. Ils contiennent ordinairement les *gemmes de contrôle* découvertes dans l'antre du dragon (zone E). Au cas où le puits serait dégagé, il suffirait de remettre les gemmes à leur place pour faire fonctionner à nouveau la Trachée.

Les personnages qui tombent dans le vide font une chute de 9 mètres avant de voir leur glissade doucement ralentie, puis stoppée, par l'inclinaison du puits. S'ils descendent dans la Trachée, ils découvrent le conduit obturé au bout de 30 mètres. La seule façon de pénétrer à l'intérieur du Dragon de Pierre - et donc de se rendre à Sancriste - est d'escalader la statue monumentale.

CHAPITRE 9: LE DRAGON DE PIERRE



L. Le Dragon de Pierre

> Vu de loin, l'immense Dragon de Pierre semble représenter une ascension ardue et périlleuse; il est impossible d'évaluer les dimensions de ses traits finement sculptés. Des tonnes d'éclats de roc, arrachés à la montagne au moment de l'érection du Dragon, montent en pente douce à sa base. Le début de l'escalade ne requiert aucun matériel spécial.

Le chemin qui monte au pied du Dragon de Pierre est connu de Silvart et de Théodènes (et, bien entendu, du personnage "incarné" par Silvaire). Tous trois sont à même d'indiquer les sentiers qui mènent à la vallée cachée (cf. carte L).

Sur le Dragon, il se passe environ une journée entre les rencontres. Certains endroits exigent du matériel d'escalade et des cordes, semblables à ce que transporte Théodènes.

L1. Premier campement

> La partie inférieure du Dragon de Pierre se compose d'une pente accidentée de cailloux aux arêtes tranchantes, derniers vestiges du travail titanesque des sculpteurs. L'ascension est épuisante, mais ne présente aucun danger. A la fin de la journée, vous atteignez un endroit à peu près horizontal. Quelqu'un y est passé avant vous, comme en témoignent les cendres d'un feu récent.

Le feu date d'environ quatre jours. Les héros découvrent également diverses choses abandonnées par les précédents visiteurs, notamment plusieurs épées, des vêtements chauds et de la nourriture. Il s'agit de ce dont la bande de Jacquerrant s'est débarrassé en suivant cette voie.

L2. La voûte

Depuis L1, il faut compter approximativement une journée d'escalade pour atteindre ce point. Effectuez un tirage de Dextérité pour chaque membre du groupe: un échec signifie que le héros en question glisse sur les rochers et subit 1-6 points de dégâts (même si les aventuriers sont encordés).

Un vaste espace entre la patte du Dragon et la montagne forme une voûte, sous laqulle passe le sentier qui aboutit à la zone L3. L'intérieur est habité par 20 chauve-souris géantes qui attaquent tous les membres du groupe, à l'exception de Silvaire.

L3. Passage abrupt

Il s'agit du flanc du dragon exposé au vent. La glace et la neige rendent cet endroit extrêmement glissant. Avertissez les aventuriers qu'ils courent au désastre s'ils continuent sans l'aide de cordes.

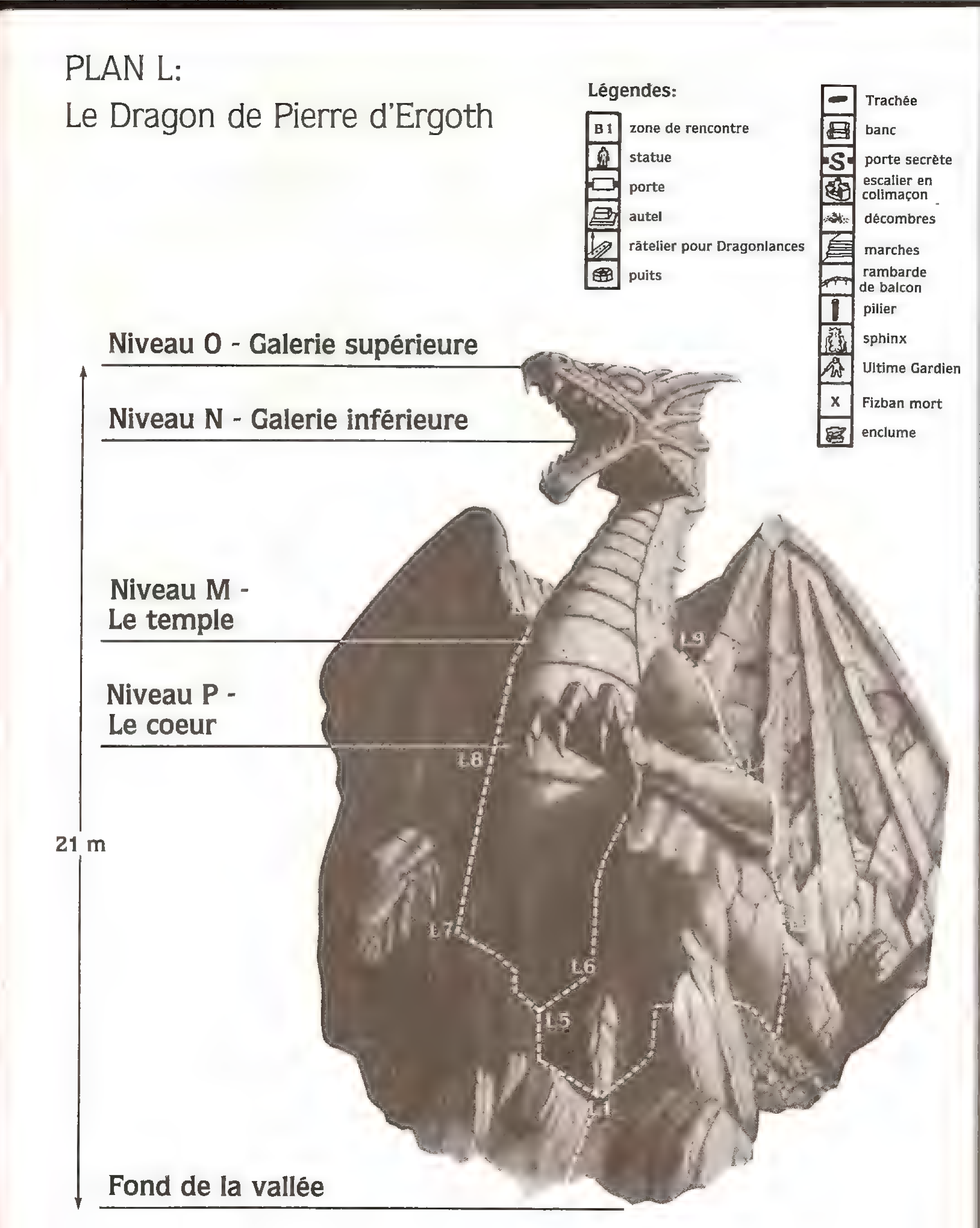
Si le groupe fait fi de votre déclaration, effectuez deux tirages de Dextérité entre ce point et la zone L4. Un échec signifie une chute de 12 mètres. Si les héros prennent des précautions, lancez les dés à une seule reprise, un échec impliquant alors une chute de 6 mètres.

L4. Quand les aigles attaquent

Ce promontoire se trouve à une journée d'ascension des zones L3 et L6. Il s'agit d'une large corniche qui court le long de l'articulation d'une patte avant du dragon, occupée par des nids énormes faits de buissons et de troncs d'arbrisseaux enchevêtrés. C'est là que sept aigles géants ont élu domicile.

N'appréciant guère l'intrusion des héros, les volatiles poussent un cri d'avertissement. Si le groupe poursuit sa route, les aigles attaquent. Les aventuriers peuvent tenter d'éviter cet endroit en passant par le flanc de la montagne à pic (tirage de Dextérité, tout échec signifiant une chute de 6 mètres).

Si quelqu'un est capable de parler à ces


PLAN L:
Le Dragon de Pierre d'Ergoth
Légendes:
B 1
zone de rencontre
statue
porte
autel
râtelier pour Dragonlances
puits
Trachée
banc
S
porte secrète
escalier en colimaçon
décombres
marches
rambarde de balcon
pilier
sphinx
Ultime Gardien
X
Fizban mort
enclume
Niveau O - Galerie supérieure
Niveau N - Galerie inférieure
Niveau M - Le temple
Niveau P - Le coeur
21 m
Fond de la vallée
L9
L8
L7
L6
L5

créatures, il est possible de trouver un arrangement, en échangeant des rations contre un droit de passage. Si les personnages bénéficient d'un bon tirage de réaction et prouvent qu'ils ne sont pas hostiles, les aigles acceptent de les transporter jusqu'à la zone L9.

L5. Second campement

Les broussailles commencent à se faire plus rares et le sentier bifurque, partant d'un côté sur la gauche (zone L7) et de l'autre sur la droite (zone L6). A l'enbranchement se trouve un autre feu éteint, datant lui aussi d'environ quatre jours. Cette fois, des rations de nourriture ont été abandonnées, mais pas d'armes.

L6. Coins et recoins

Le chemin de droite monte le long de la patte arrière gauche du Dragon de Pierre, une escalade aisée avec une myriade d'anfractuoisités pour assurer les prises de mains et de pieds. C'est également le repaire de quatre yétis, qui attaquent le groupe peu de temps avant qu'ils établissent leur campement pour la nuit.

L7. Ca se complique !

A l'instar de celles qui aboutissent en L1 et L5, la pente est formée d'éclats de roc amoncelés quand le Dragon de Pierre a été taillé dans le flanc même de la montagne. Elle est toutefois beaucoup plus abrupte que les précédentes, et la menace d'une avalanche ou d'un éboulement est bien plus grande.

Effectuez un tirage de Dextérité pour tous ceux qui s'aventurent ici, un échec impliquant une chute de 15 mètres (3 seulement s'ils sont encordés). Si au moins trois héros manquent leur tirage, un éboulement de cailloux leur inflige 2-12 points de dégâts, ainsi qu'à tous ceux qui se trouveraient en-dessous des personnages qui ont glissé.

L8. Le repaire des margouilles

Juste avant d'arriver à l'articulation de la patte avant droite du Dragon, le groupe doit passer par un point à peu près horizontal, où il est assailli par huit margouilles. Si les héros sortent vainqueurs du combat, ils découvrent le reste des vêtements et du matériel d'escalade de la bande de Jacquerrant. Ayant mis les margouilles en déroute, les "hommes" du mercenaire ont repris leur aspect draconien et ont gagné le but de leur voyage par la voie des airs. Les margouilles sont les ennemis des aarakocra de la zone L9.

L9. Le vallon caché

Il est possible d'atteindre cet endroit en passant aussi bien par L4 que L8. Juste avant d'arriver à L9, les PJ sont stoppés par un groupe de sentinelles aarakocra.

> Après avoir grimpé les derniers mètres qui vous séparent du point de jonction entre l'aile et le corps, vous découvrez que vous surplombez un vallon encaissé. Des vergers soigneusement entrenus en parsèment le fond et des créatures d'apparence humaine y élèvent des montons et des chèvres. A l'autre extrémité, le versant de la vallée est grêlé de centaines de grottes peu profondes. Un furieux battement d'ailes agite l'atmosphère: un groupe de quatre humanoïdes se posent soudain devant vous, tenant plus de l'oiseau que de l'humain. Ils sont armés d'épées qui ne vous donnent guère envie de plaisanter avec eux.

Le chef des sentinelles des aventuriers qu'ils déclinent leurs noms et expliquent la raison pour laquelle ils envahissent le royaume des aarakocra. Une fois satisfait des réponses qui lui ont été données, il somme le groupe de l'accompagner pour être reçu en audience par le roi. Les héros ont la permission de conserver leurs armes, mais les hommes-oiseaux les maintiennent en joue avec des arbalètes.

Le roi des aarakocra se trouve dans une des cavernes. Il soigne son fils, gravement blessé par les Sivaks. Les draconiens ont eu le dessus sur une patrouille, touchant le prince, et se sont introduits dans le Dragon de Pierre.

Si le groupe vient à son aide, le roi des aarakocra leur montrera alors la porte cachée qui permet de pénétrer à l'intérieur de la gigantesque statue.

Les personnages peuvent également s'attirer les bonnes grâces du monarque s'ils déclarent avoir exterminé les margouilles (les aarakocra vérifieront leurs dires) ou jurent de se lancer aux trousses des draconiens.

La vallée abrite 120 hommes-oiseaux. Ils ignorent tout de l'intérieur du temple, et souhaitent ne rien savoir. Les espaces clos leur inspirent une terreur mortelle, faute de quoi ils pourchasseraient eux-mêmes les Sivaks. Ce domaine leur a été octroyé, il y a fort longtemps, par les "grands dragons," d'énormes créatures aux écailles d'argent qui utilisaient l'intérieur du Dragon de Pierre pour de formidables expériences de magie.

L'intérieur du Dragon de Pierre

Les plans de tous les niveaux intérieurs se trouvent p. 58 (de M à P).

M. Le niveau du temple

On ne peut d'accéder à l'intérieur de la statue en venant du vallon caché qu'en passant par une porte dissimulée le long de l'échine du Dragon de Pierre. Les Sivaks l'ont forcée et elle est pour l'instant grande ouverte, retenue par ses gonds.

Les aarakocra ne vont pas plus loin.

M1. Le temple

> La galerie débouche dans un vaste lieu de culte, haut de plafond et long de 12 mètres. Deux couloirs partent vers l'est et l'ouest. Des bancs en occupent le centre, rangés devant un petit autel que domine une immense tapisserie où figurent un guerrier en armure d'argent étincellante, un fier dragon empreint de dignité majestueuse, assis derrière lui, et une constellation dans le firmament.

La constellation est celle de Draco Paladin, maintenant absente des cieux. La créature ailée est un dragon de platine. Quant à l'homme, il s'agit de Paladine. La tapisserie semble indiquer que tous ces éléments ne font qu'un.

Ceux qui prient devant ce petit autel profitent des effets d'un sort de *bénédiction* qui persiste jusqu'à ce qu'ils quittent le Dragon de Pierre.

M2. La fausse salle au trésor

> Les murs de cette salle sont percés de petits trous, comme si des insectes fouisseurs s'étaient nichés dans la masse du rocher. La pièce contient 10 piles de lingots d'or épais, composées chacune de 20 barres.

Les "lingots d'or" sont des briques de céramique recouvertes de peinture dorée. Les orifices sont des pièges à fléchette. Les personnages qui posent un pied sur le sol sont atteints par 1-6 fléchettes, infligeant chacune 1-3 points de dégâts par round.

M3. La fausse salle au trésor

> Ici, les murs sont enduits de plâtre. La pièce contient 10 piles de lingots d'or, composées chacune de 20 barres.

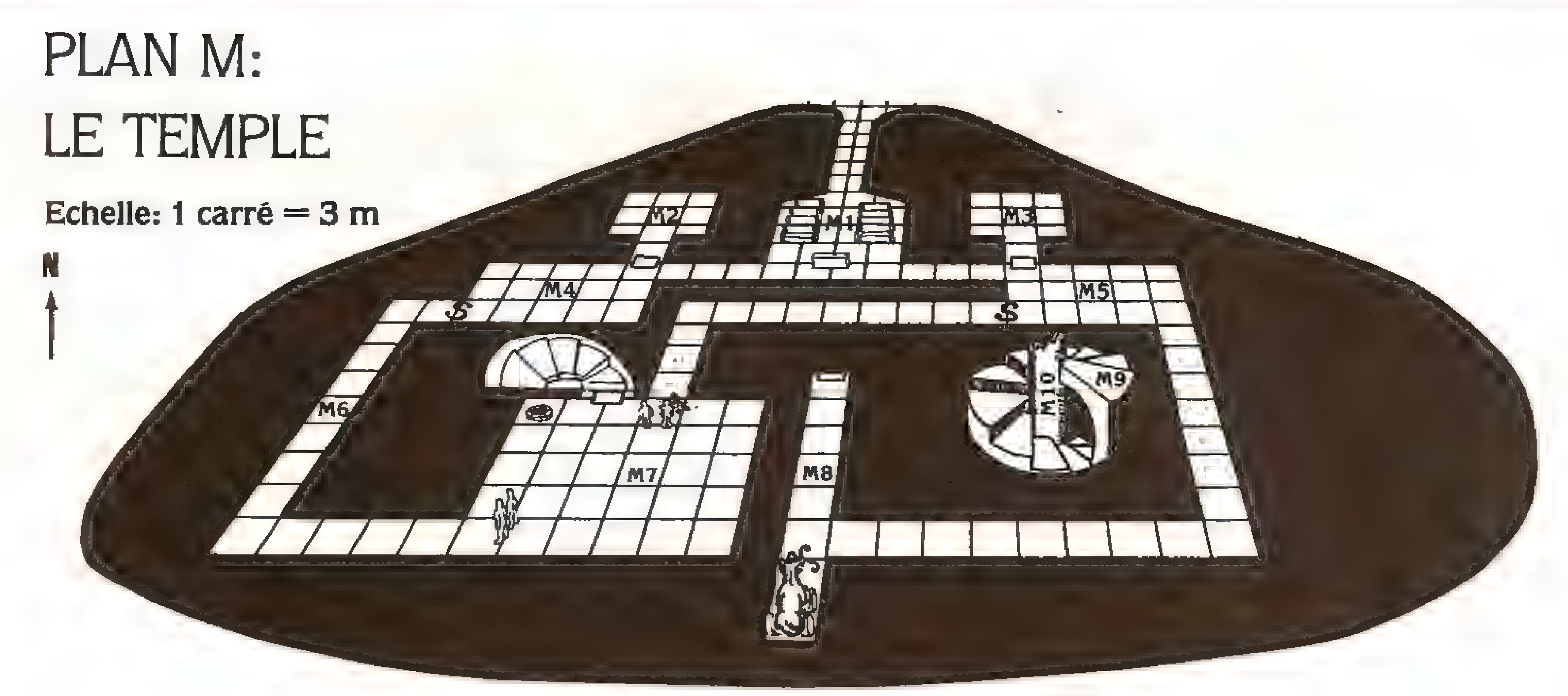
Les murs sont une *illusion*. En réalité, ils sont constellés de trous de fléchettes, à l'instar de M2, avec les conséquences précédemment indiquées. Mais les lingots sont des barres d'acier recouvertes d'or, valant 2000 pac chacun et d'un encombrement de 2000 ppo.

M4. La chambre des prêtres

Il s'agissait autrefois d'un appartement réservé aux prêtres et à leurs assistants. Les meubles et les tapisseries ont subis les ravages des ans depuis longtemps, formant sur le sol une couche de poussière qui n'a jamais été dérangée.

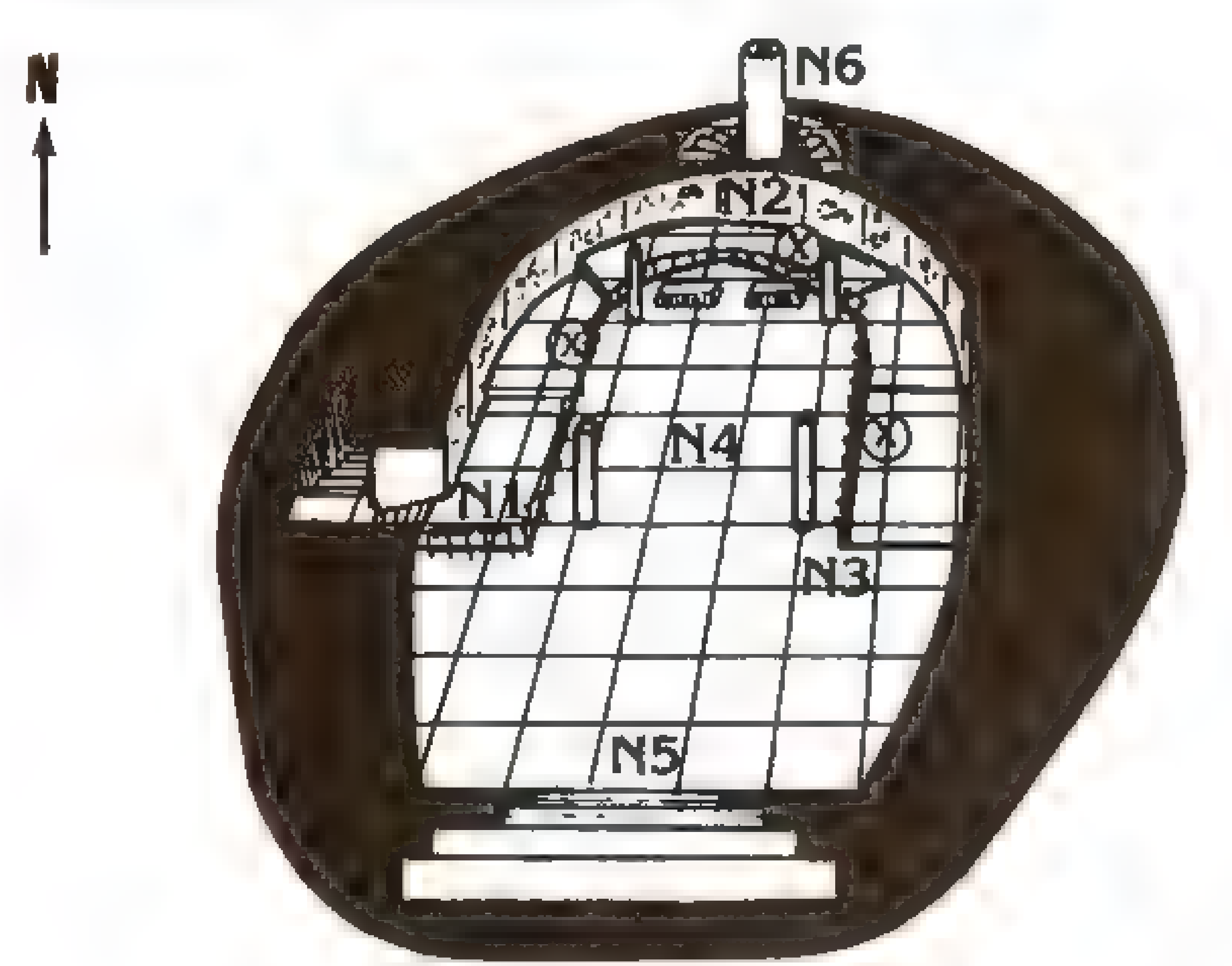
PLAN M:
LE TEMPLE

Echelle: 1 carré = 3 m



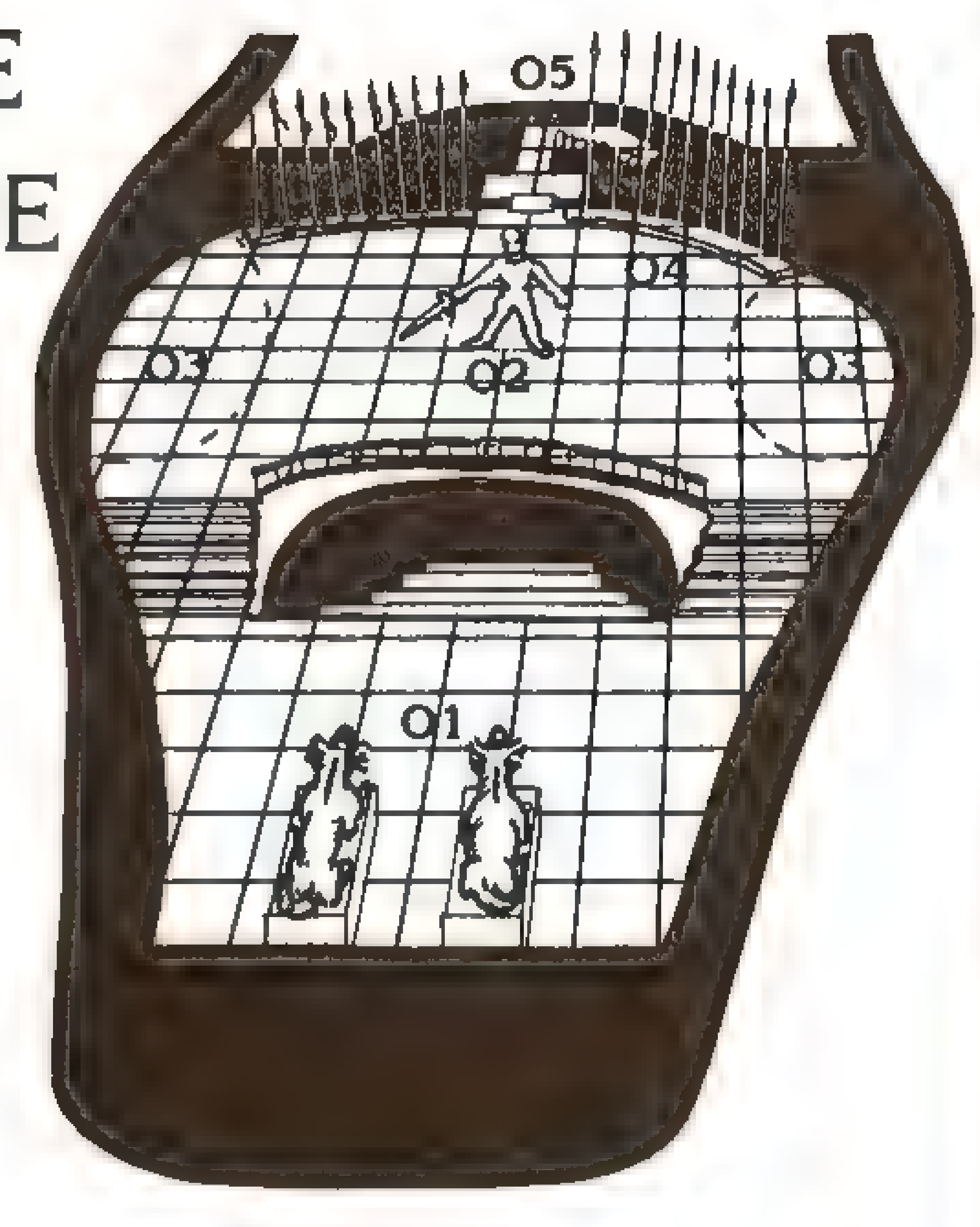
PLAN N:
LA GALERIE INFERIEURE

Echelle: 1 carré = 3 m



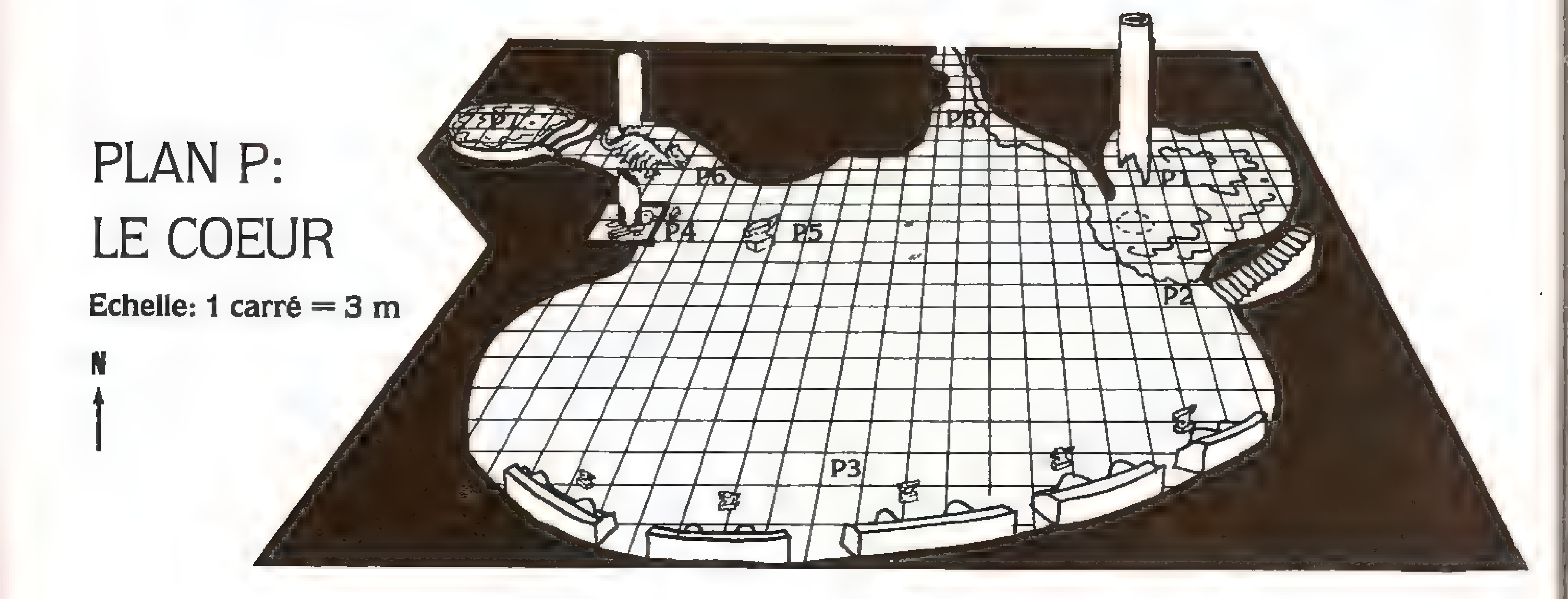
PLAN O:
LA GALERIE SUPERIEURE

Echelle:
1 carré = 3 m



PLAN P:
LE COEUR

Echelle: 1 carré = 3 m



M5. La chambre des prêtres

Cette salle est identique à M4, à l'exception toutefois des tapisseries qui ont été arrachées et de la poussière, dérangée par le passage de créatures ailées. Il n'y a aucune empreinte sur le sol. Un porte s'ouvre dans l'angle sud-est de la pièce.

M6. Le corridor piégé

Au moment où le groupe s'engage dans ce couloir, les personnages qui ouvrent la marche déclenchent un ancien piège: 9 mètres derrière celui qui avance en tête, des petits jets de flammes fusent des murs. Leur puissance aurait jadis été fatale, mais une longue période d'inutilisation a bouché les valves. Les flammèches infligent 2 points de dégâts à tous ceux présents à cet endroit.

M7. Les gardiens de pierre

Le corridor donne sur une salle spacieuse, aux murs couverts de bas-reliefs finement sculptés. Deux énormes statues gardent les deux accès, enveloppés d'une aura miroitante, comme si elles étaient exposées à une intense chaleur. Un amas de morceaux de pierre fracassés gêne le passage à l'entrée du couloir orienté au nord. Une porte s'ouvre dans le mur nord. Vous apercevez un puits dans le coin nord-est, surmonté d'un trou béant dans le plafond.

Les quatre créatures sont des gardiens de pierre, enchantés à l'instar des pilliers de la zone K1. Mais, contrairement aux collones, ils peuvent se déplacer et attaquer quiconque pénétrant dans cet endroit. Ils prennent l'apparence d'amis de ceux qu'ils attaquent.

L'amas de décombres était un cinquième gardien de pierre, qui avait apparemment adopté l'aspect d'un draconien quand il a été détruit.

Le puits est le conduit de la Trachée qui va du Tombeau de Huma jusqu'à ce niveau. Il a été comblé par les dragons d'argent avant leur départ. Par contre, le système de transport fonctionne vers le haut et aspirera les personnages jusqu'à la zone N1 s'ils touchent une des six *gemmes de contrôle* enchâssées dans la paroi circulaire du puits. La porte donne sur un escalier qui monte au niveau supérieur.

M8. Le corridor du monstre implacable

Ce couloir se termine au nord par une fausse porte et au sud par une porte secrète. Derrière cette dernière se trouve un énorme dragon en pierre monté sur roues. Si quelqu'un tente d'ouvrir l'une de ces deux portes, le monstre implacable jaillit de son alcôve secrète, parcourant 6 mètres en un round en direction du nord. Quiconque se retrouvant pris sous ses roues subit 4-40 points de dégâts. Le monstre implacable n'occupant pas la totalité de l'espace qui va du sol au plafond, il est possible de lui échapper, indemme, en volant ou, d'un bond, en s'accrochant à lui (tirage de Dextérité). Privé de protection contre les attaques, il ne cesse de fonctionner qu'après avoir encaissé 60 points de dégâts.

M9. L'escalier

Il va de la galerie supérieure au Coeur. Il ne possède pas d'issue à ce niveau.

M10. La Trachée

Cette Trachée va de la galerie supérieure au Coeur. Elle ne possède pas d'issue à ce niveau.

N. La galerie inférieure

Ce niveau se trouve à la base de la tête du Dragon, à environ 200 mètres d'altitude par rapport au fond de la vallée.

N1. L'entrée

Les personnages aspirés en M7 par la Trachée se retrouvent ici, suspendus dans les airs et en mesure de se rendre en N2. A l'ouest aboutit le long escalier que l'on pouvait emprunter dans la salle des gardiens de pierre, au niveau précédent.

N2. La galerie des Guerres des Dragons

Vous arrivez au pied d'un escalier, large de 6 mètres, qui s'incurve vers l'est. Les marches sont vastes, permettant à plusieurs personnes de s'y tenir en même temps, et peu élevées. Une immense fresque occupe le mur sur votre gauche. L'endroit est éclairé par la vive lueur de torches, comme si vous étiez attendus. A 9 mètres de vous, juste avant la courbure de l'escalier, gît le corps d'un vieillard, tordu dans une agonie mortelle. Il s'agit de Fizban.

Le groupe s'approche du cadavre ramassé sur lui-même pour constater qu'il s'agit bel et bien de Fizban le fabuleux. Les personnages remarquent toutefois la présence d'un autre corps, 9 mètres plus loin, qui ressemble lui aussi au magicien. 9 mètres encore après ce second cadavre, gît un autre Fizban (l'emplacement des morts est marqué sur le plan). Enfin, ils aperçoivent un quatrième corps en haut des marches (zone N3).

N3. Fizban

Une silhouette inerte gît sur la dernière marche de l'escalier incurvé, ressemblant là encore au vieux sorcier. Celui-ci est apparemment mort dans son sommeil, dans le mesure où il est délicatement adossé à un pillier.

Voici le véritable Fizban, endormi. Dès que quelqu'un le touche pour s'assurer qu'il est aussi mort que les précédents, il se réveille en demandant d'une voix de stentor: "Salut la compagnie, le petit déjeuner est prêt ?"

S'il est attaqué, les attaquent manquent leur but et Fizban se rend, tirant un drapeau blanc de son chapeau.

Fizban se souvient peu à peu du groupe et fait état de précédentes rencontres. Il déclare connaître Derek de l'époque où il fait partie d'un cirque. Il tente de donner une preuve de son identité en faisant sortir un élan de son chapeau (il obtient un porte-manteau, mais il reste égal à lui-même).

Si on le questionne au sujet des autres "Fizban," il déclare avoir occis quatre Sivaks, lequels ont dû prendre son apparence en mourant. Si on lui fait remarquer qu'il n'y a que trois cadavres, il suppose qu'il a sans doute mal compté.

Fizban n'a pas atteint un âge si avancé sans s'apercevoir de nombreuses choses, et il se rend compte que le groupe n'aurait jamais pu arriver jusqu'ici sans aide. Connaissant le dragon Silvaire, il discerne son oeuvre dans la présence des héros.

Si Silvaire a échangé son esprit avec un des PJ par *métempsycose*, Fizban lance un sort de *dissipation de la magie* sur la victime. Terrorisée, Silvaire cherche à se cacher derrière un des héros, suppliant le groupe de la protéger du sorcier à l'esprit dérangé. Fizban ne fournit aucune explication, sinon pour déclarer: "Les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent être, mes enfants."

Si les PJ tentent de maîtriser ou d'attaquer le magicien, leurs efforts échouent mais gênent sa concentration. Chaque sort de *dissipation de la magie* que lance Fizban a 50% de chances d'expulser le dragon de son corps d'emprunt. Après avoir vu trois de ses enchantements anéantis par des attaques, Fizban commence à se fâcher. Il se redresse, donnant l'impression de dominer le groupe. "Tu compromets plus que ce dont tu as conscience en brisant le Serment !" dit-il à Silvaire. Dans un éclair aveuglant, Fizban disparaît.

Affirmant qu'il faut désormais faire vite, Silvaire exhorte le groupe à continuer de l'avant. Elle ne fournit aucune explication ou raison des attaques de Fizban. "Ce que vous cherchez, déclare-t-elle, se trouve dans la Tête et dans le Coeur."

Si Silvaire s'est *métamorphosée* pour se

joindre au groupe, Fizban la confronte directement, demandant pourquoi elle a violé son Serment. Elle répond n'être en rien tenue par un serment prêté sous la contrainte et commence à changer de forme, pour ressembler à un petit dragon d'argent. Fizban déclare qu'elle met de nombreuses choses en danger en brisant le Serment. Ne souhaitant pas entrer dans la discussion, Silvaire cherche à chasser le frêle magicien en lui assénant un coup de patte, toutes griffes dehors. Le vieillard l'évite prestement. Silvaire n'a aucune envie de lui faire mal, mais souhaite uniquement donner les Dragonlances au groupe.

Les héros peuvent tenter de maîtriser Fizban ou de subjuguer le dragon. Il est plus aisé de s'emparer du magicien, qui n'a rien d'un guerrier. Silvaire prend la fuite dès qu'elle subit des dégâts, battant en retraite dans l'escalier. Elle échappera au groupe si elle atteint la Trachée. Dans le cas où Sivaire se retrouverait sujuguée, Fizban lui ordonne d'abandonner les PJ, ce qu'elle fait.

Si personne n'interrompt le combat, il dure encore 2 rounds. Au troisième, le mage marmonne un sort et ils disparaissent tous deux dans un éclair.

Si le dragon est vaincu, Fizban redevient le magicien brouillon, aux idées embrouillées, que tout le monde connaît. Il ne donne aucune explication sur ce qui vient de se passer. Il marmotte de vagues paroles au sujet d'une dette de jeu si les héros le pressent de questions, et s'empare de la gemme de *métempsycose* (à condition qu'elle soit ici).

Si Fizban et Silvaire disparaissent en même temps, le groupe se retrouve livré à lui-même dans la Gorge du Dragon de Pierre.

N4. Le balcon

Il est possible de contempler la fresque en totalité du haut de ce balcon. L'histoire qu'elle raconte va de gauche à droite, à l'instar de celle découverte dans Pax Tharkas. D'immenses dragons maléfiques descendent des cieux, détruisant une puissante cité équivalente à Tarsis. La dévastation occupe le premier panneau de cette épopée picturale. Le centre représente une plan de l'intérieur du Dragon de Pierre, identifiant les différents niveaux comme la Tête, la Gorge, le Temple et le Coeur.

Le carnage continue à droite, mais, cette fois, des dragons d'argent et d'or se dressent pour combattre leurs cousins voués au mal. Des hommes les chevauchent, armés de Dragonlances. Des fantassins sont équippés de lances plus petites. La dernier tableau montre les mauvais dragons mis en déroute, mais le tribût de cette victoire est lourd à payer: mortellement blessé, Huma gît dans les pattes d'un gigantesque dragon d'argent qui pleure son trépas.

N5. L'escalier

Un liquide noirâtre éclabousse les marches en marbre blanc de ce large escalier. Un examen attentif révèle qu'il s'agit de sang. Les premiers PJ qui s'engagent dans l'escalier sont assaillis par le Sivak que Fizban n'a pas occis.

Le draconien lutte jusqu'à ce qu'il ait perdu la moitié de ses points de vie, puis s'échappe par la Trachée. Il va retrouver ses maîtres à Daltigoth pour leur faire part de tout ce qu'il a découvert.

N6. La Trachée et l'escalier

Il s'agit de la Trachée et de l'escalier qui descendent de la galerie supérieure au Coeur. Il n'existe aucune issue à ce niveau.

O. La galerie supérieure

Occupant l'intérieur de la Tête et de la machoire supérieure du Dragon de Pierre, ce niveau est sur deux étages. On accède au pallier supérieur par deux escaliers de 4,5 mètres situés de chaque côté de la zone O1.

O1. Les augures

> L'escalier arrive sur un large pallier. De chaque côté, des marches montent encore. Deux statues se dressent juste devant vous, taillées dans un bloc de rocher sombre pour ressembler à des lions prêts à bondir, affublés de têtes de dragon d'argent.
>
> "Le seul mal que l'on trouve ici est celui que vous apportez avec vous, annonce le premier sphinx-dragon.
>
> - Celui qui a le coeur pur peut accomplir la tâche de plusieurs," déclare le second.
>
> Ils se taisent ensuite.

A l'exception des sorts de *bouche magique* qui ont été lancés sur elles, ces deux statues sont tout à fait ordinaires.

O2. Le Gardien des Lances

> Les escaliers mènent à un second pallier, baigné par les rayons du soleil que laissent passer deux épaisses plaques de verre. Une porte en bronze s'ouvre dans le mur du fond, flanquée de râteliers chargés d'armes d'hast impressionnantes - des Dragonlances Au centre de la salle se tient un humanoïde de grande taille, avec une tête de dragon, un épiderme de bronze et armé d'une épée en acier. Sa lame est tâchée de sang.

Il s'agit de l'Ultime Gardien, chargé de veiller sur les Dragonlances. Ses capacités dépendent du nombre de gens présents dans la zone O2, et de leurs alignements. En temps normal, ses statistiques sont les suivantes: 4ème niveau, CA 3, 16 pv, 2-12 points de dégâts avec son épée.

Pour chaque personnage bon qui l'attaque, il gagne 2 niveaux, -1 à sa CA, 8 pv et 1 point au total des dégâts qu'il inflige. S'il s'agit d'un personnage neutre, ajoutez 3 niveaux, -1 à la CA, 12 pv et 1 point au total des dégâts. Dans le cas d'un personnage mauvais, le Gardien gagne 4 niveaux, 16 pv et 1 point de dommages supplémentaire, voit sa CA descendre de -1. Toutes ces altérations susbistent une journée entière. Le Sivak ayant déjà attaqué l'Ultime Gardien, ses statistiques sont présentement: 8ème niveau, CA 2, 32 pv, D 2-12 + 1.

Un sort de *globe mineur d'invulnérabilité* a en outre été lancé sur lui.

L'Ultime Gardien tombe en poussière quand il atteint 0 point de vie. Par contre, son épée conserve sa solidité dévastatrice: n'importe qui peut la manier à l'instar d'une bâtarde non-magique.

O3. La lumière

La lumière du jour illumine cet endroit grâce à deux sorts de *transvision* lancés sur les pupilles du dragon. A l'extérieur, une *illusion* donne l'impression que les yeux sont en pierre. Les personnages jouissent d'un panorama exceptionnel sur toute la vallée, ainsi que les zones 31 et 49.

O4. Les Dragonlances

Il y a 20 Dragonlances, 10 utilisables par des cavaliers et 10 par des fantassins. Reportez-vous à l'appendice 3: *Objets magiques* pour une description complète de ces armes.

O5. Descente par la Trachée

Ce réduit se limite à une Trachée opérationnelle et une porte en chêne qui s'ouvre sur une longue volée de marches qui descend. La Trachée et l'escalier conduisent au Cœur.

P. Le Coeur

Le Coeur du Dragon de Pierre renferme un des éléments indispensables pour engager la guerre contre la race des dragons. C'est là que se trouvent les fonderies pour fabriquer les Dragonlances, et la source de métal-dragon. L'endroit est baigné d'une lumière rougeâtre qui provient des fourneaux.

P1. Fin de la Trachée

> La Trachée qui descend de la Tête cesse brusquement d'exister. Vous faites une chute de 6 mètres dans un bassin rempli d'eau, illuminé de rouge.

Les *gemmes de contrôle* à cette extrémité de la Trachée ont été enlevées par les dragons quand ils ont abandonné cet endroit. Les personnages tombent dans un réservoir souterrain qui servait à tremper les lances que l'on venait juste de forger. Ils ne subissent aucun dommage, mais ceux qui sont vêtus d'armures de plates doivent réussir un tirage de Force, ou subir 1-8 points de dégâts en manquant se noyer. Le bassin contient 1,5 mètre d'eau. Elle est extrêmement froide, provenant d'une source naturelle.

P2. Le long escalier

Ces marches conduisent à la zone O5. Sans les *gemmes de contrôle* dans la trachée, il s'agit de l'unique moyen qui permette d'accéder à la galerie supérieure depuis ce niveau.

P3. Les fourneaux d'Ergoth

> La lumière rougeâtre qui envahit cette caverne provient de cinq énormes fourneaux contre la paroi sud. Les feux ont été couverts et les cheminées obturées, mais ils paraissent tout à fait prêts à fonctionner, n'attendant que le retour d'un forgeron.

Les fourneaux sont alimentés par des sources d'énergie volcaniques profondément enfouies sous les montagnes. Quand elles sont opérationnelles, les cheminées débouchent à l'intérieur de la Tête du Dragon de Pierre et de la fumée lui sort des naseaux. L'endroit est encombré d'outils; Théodènes prétend qu'il s'agit là de la forge la mieux équipée qu'il ait jamais vue.

P4. La Trachée

Des tonnes de décombres obturent complètement le conduit de cette Trachée, qui va de la galerie inférieure au Tombeau de Huma. Dans la mesure où les *gemmes* n'ont pas été ôtées, il suffirait d'un mois à une centaine d'ouvriers travaillant 24 heures sur 24 par équipes pour la rendre opérationnelle.

P5. L'enclume

> Une enclume massive trône dans cette caverne. Des pinces gisent sur le sol, mais il n'y a pas de marteau. Des mots sont inscrits sur la base circulaire de l'enclume.

Les héros peuvent déchiffrer l'inscription suivante:

Grâce à un bras d'argent, un bassin d'argent
Et au Marteau, il forgerait le glas
Des monstres volants.
Les dragons disséminèrent çà et là
Ces puissants outils.
Le Bras a disparu au delà des eaux ;
Le dernier Bassin de métal véritable repose ici ;
Fouillez le royaume des nains pour trouver le Marteau.

Le métal de l'enclume est du fer de météore, résistant à absolument tous les chocs.

Le gardien du bassin se jette sur les héros dès qu'ils atteignent cet endroit.

P6. Le gardien

> Vous entendez quelque chose râcler le sol de pierre au nord-ouest; une silhouette énorme avance d'un pas lourd dans la caverne illuminée d'un sinistre rougeoiement. Bien qu'elle se déplace sur huit pattes et ne possède pas d'ailes, la créature a vaguement l'apparence d'un dragon de pierre, qui rappelle la statue dans laquelle vous vous trouvez. Elle se dirige vers vous.

Le gardien est un golem de pierre façonné de façon à ressembler grossièrement à un dragon d'argent. Ses instructions sont d'interdire à quiconque d'approcher du bassin, mais il exécute les ordres de n'importe quel dragon d'argent. Si Silvaire se trouve avec le groupe, elle commande à la créature de s'écarter. Sinon, le golem attaque.

P7. Le bassin de métal-dragon

Ce bassin de métal en fusion, froid au toucher, représente la dernière source pure de métal-dragon sur Krynn: c'est la seule substance avec laquelle il est possible de forger les Dragonlances. Elle peut également servir à confectionner des armes +1, mais seules les Dragonlances ont des propriétés spécifiques contre les dragons. Selon la légende, trois éléments sont nécessaires pour forger une Dragonlance: le Marteau de Kharas (demeuré à Thorbardin), le Bras d'Argent et le métal-dragon. Le groupe dispose de deux d'entre eux, mais ne peut façonner que des Dragonlances de basse qualité, moins résistantes, en l'absence du Marteau de Kharas.

P8. Issue vers les terres des humains

Au nord, cette issue débouche dans une succession de cavernes qui s'achève dans une petite grotte surplombant la zone 51. La descente en est aisée.

 Epilogue 

A l'heure qu'il est, les héros ont retrouvé les Dragonlances et connaissent les éléments nécessaires pour en forger de nouvelles. Leur but immédiat consiste à rejoindre l'avant-poste des chevaliers solamniques, figurant sur la carte de Théros Féral. A partir de là, il leur faut trouver un moyen de transport afin de poursuivre leur voyage interrompu jusqu'à l'île de Sancriste. Il est crucial de remettre l'*Orbe* au Conseil de Blanchepierre si l'on veut faire tourner la chance dans la lutte contre les hordes-dragons. Agissant selon ces impératifs, les personnages doivent traverser deux nouvelles zones de rencontre avant d'atteindre l'avant-poste des Chevaliers.

Zones de rencontres

51. Sortie dans le vallon

> La caverne débouche sur le versant d'une colline surplombant une ville en ruines, anéantie par la fureur aveugle du Cataclysme ; tout n'est que colonnades renversées et bâtiments détruits. Des statues d'humains, de nains et d'elfes apparaissent au milieu des décombres. Le vallon permet d'accéder à une vallée fertile plus au nord ; au loin, de la fumée s'élève des cheminées des fermes isolées. Tout à coup, un cri perçant retentit, ne ressemblant à aucun oiseau connu : il s'agit du cri de rage d'un dragon. Très haut dans le ciel, trois dragons blancs sans cavaliers piquent vers vous.

Ces monstres appartiennent à l'escouade de dragons blancs stationnée à Daltigoth. Leur présence est dûe aux informations dont a fait état le dragon de l'événement 14 (*L'éclaireur*, chapitre 8) ou, s'il a été abattu, ce trio a reçu pour mission dé découvrir pourquoi l'éclaireur n'était pas revenu. Quoi qu'il en soit, leurs ordres actuels sont de tuer tous les aventuriers dont ils découvriraient la présence au cours de leurs enquête, et d'apporter leurs possessions de valeur à Daltigoth.

Il s'agit là de la première occasion qu'ont les héros d'utiliser les Dragonlances trouvées à l'intérieur du Dragon de Pierre. Si Silvaire est présente, elle reprend son apparence naturelle par *autométamorphose* et fait monter un Pj sur son dos. Dans cette éventualité, elle avertit son cavalier qu'il importe de tuer tous les dragons blancs, afin que pas un seul mot du récit de ses actes n'arrive à des oreilles étrangères. Si Fizban est là, il commence à lancer un sortilège, bascule en arrière dans un trou peu profond et passe le reste de l'affrontement à essayer de se relever. Les dragons blancs ne remarquent pas sa présence.

Les dragons accomplissent deux passages à basse altitude en restant groupés, balayant à chaque fois les aventuriers avec leur souffle. Ils se posent ensuite, un de chaque côté des héros, le troisière au milieu. Ce dernier est chargé de s'occuper des lanceurs de sort tandis que ses compagnons se concentrent sur les guerriers survivants qui paraissent les plus vaillants. Si Silvaire s'envole, le dragon aui aurait atterri au centre du groupe se lance à sa poursuite. Il ne dit rien concernant le mystérieux serment, mais cherche bel et bien à tuer le dragon d'argent.

Après la bataille, Silvaire (si elle est présente), fait ses adieux au groupe et regagne la caverne qui communique avec le Dragon de Pierre. Elle explique que Fizban avait raison, qu'il en savait plus qu'elle quant au risque qu'elle avait pris en guidant l'humanité jusqu'à la souce des Dragonlances. Elle octroie à Théros Féral l'autorité de remettre en marche la fonderie et de forger de nouvelles lances. Quant à Fizban (s'il est également présent), il parvient enfin à s'extirper de son trou et se joint au groupe.

52. Le territoire des chevaliers

> Faisant penser aux environs de Havre d'antan, ce pays magnifique est vierge de toute trace du passage dévastateur des armées-dragons. Des petites fermes sont éparpillées dans la campagne, reliées par de vieilles routes en terre. Les habitants, des humains, se montrent curieux et amicaux.

12 tours après avoir franchi la frontière de ce territoire, une troupe de cavaliers hèle les héros.

Son chef se nomme Kanthor Largelame, Chevalier de l'Ordre de l'Epée. Il reconnaît le Commandeur Derek et Aaron. L'avant-poste a été avisé plusiers jours auparavant de guetter avec attention l'arrivée d'un groupe d'aventuriers et de chevaliers, en possession d'un trésor sans prix.

Les héros sont escortés sans autre incident jusqu'au castel occupé par les chevaliers. Là, il leur est demandé de faire le récit de leurs découvertes. C'est à eux de décider s'ils mentionnent l'existence des Dragonlances, de l'*Orbe des dragons* ou du dragon d'argent. Théros Féral parlera sans hésitation des fonderies du Dragon de Pierre, indiquant qu'il souhaite les remettre en état et, pour la première fois depuis plusieurs siècles, commencer la production de nouvelles Dragonlances.

S'il a abandonné le groupe dans la zone N3, Fizban fait sa réapparition à l'avant-poste. Il déclare que son sort de *téléportation* n'a pas eu l'effet escompté : il cherchait à regagner Tarsis... Il ne souffle pas un mot au sujet de Silvaire ou du duel à l'intérieur du Dragon de Pierre ; si on le questionne à ce propos, il prie les PJ de ne jamais parler de ce dragon d'argent en public. "Moins on parle de serments violés et mieux cela vaudra", affirme-t-il.

Un autre groupe d'aventuriers naufragés se trouve également là. Une bande de Sang-vifs qualinestiens s'étant perdu en mer, leur frêle esquif s'est échoué sur la côte occidentale d'Ergoth. Ils cherchent à regagner leur terre d'asile. Silvart et Théros Féral ne souhaitent aucunement retourner auprès des elfes civilisés, mais le forgeron leur offre d'utiliser sa carte (à moins que les héros désirent la conserver). Avides d'informations sur les terres au nord des leurs, les Sang-vifs croient que les nouvelles des hordes maléfiques qui s'y rassemblent uniront les tribus divisées des elfes contre leurs ennemis communs.

Pour conclure, les chevaliers sont tout à fait disposés à procurer un navire et un équipage suffisant aux PJ, pour faire voile vers Sancriste, après avoir dépêché des messagers pour annoncer la réussite de la mission du Seigneur Derek de Gardecouronne. Les chevaliers ont gagné des alliés couageux et les héros ont enfin découvert d'autres personnes désireuses de se dresser face aux hordes-dragons conquérantes.

Ici s'achève "Les dragons de lumière", second volet des *Récits de la nuit hivernale*, le Livre Second de l'épopée de DRAGONLANCE. L'aventure se poursuit dans DL8, "Les dragons de guerre", au moment où les aventuriers et les chevaliers voguent dans la lointaine île de Sancriste, pour y rencontrer le Conseil de Blanchepierre. C'est également là que sera révélé la véritable raison d'être des *Orbes des dragons*.



Draconiens (Hommes-Dragons)



BAAZ

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *2-20*
CLASSE D'ARMURE: *4*
DEPLACEMENT: *6"[15"]/18"*
DES DE VIE: *2*
% D'ETRE AU GITE: *5%*
TYPE DE TRESOR: *J,K,L,U*
NOMBRE D'ATTAQUES: *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE: *1-8 ou 1-4/1-4*
ATTAQUES SPECIALES: *Aucune*
DEFENSE SPECIALES: *Aucune*
RESISTANCE MAGIQUE: *20%*
INTELLIGENCE: *Moyenne*
ALIGNEMENT: *Loyal mauvais (év. Chaotique)*
TAILLE: *M (1,65 m)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
X.P.: *81 + 2/pv*



BOZAK

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *2-20*
CLASSE D'ARMURE: *2*
DEPLACEMENT: *6"[15"]/18"*
DES DE VIE: *4*
% D'ETRE AU GITE: *15%*
TYPE DE TRESOR: *U*
NOMBRE D'ATTAQUES: *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE: *1-8 ou 1-4*
ATTAQUES SPECIALES: *Sorts magiques*
DEFENSE SPECIALES: *+2 aux jets de protection*
RESISTANCE MAGIQUE: *20%*
INTELLIGENCE: *Elevée*
ALIGNEMENT: *Loyal mauvais (év. Chaotique)*
TAILLE: *M (1,8 m+)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
X.P.: *175 + 4/pv*

DRACONIENS (HOMMES-DRAGONS)

Les draconiens, également appelés hommes-dragons, constituent les troupes des seigneurs-dragons. Nul ne connaît leur origine. Ils ont fait leur apparition avec les armées-dragons.

Il existe quatre types connus de draconiens: baaz, bozak, kapak et sivak. Les Sivaks n'entrent en scène qu'au cours de la seconde partie de cette aventure, "Les dragons de lumière."

Tous les draconiens ont des ailes, mais les Baaz, les Bozaks et les Kapaks ne peuvent réellement voler durant plus d'un round. Un draconien se déplace de trois manières différentes: la marche, la course sur quatre pattes en battant des ailes pour accroître sa vitesse et le vol plané. Dans le second cas, il utilise ses quatre membres et ses ailes soient pas être gênées par quoi que ce soit. Un draconien préfère charger de cette façon, son arme entre les dents. Il peut effectuer en vol plané à partir de n'importe quelle hauteur, parcourant une distance quatre fois supérieure à la hauteur de laquelle il se laisse tomber. Sur la glace, la vitesse de déplacement d'un draconien est égale à 3".

Baaz. En règle générale, ces créatures sont les plus petites de l'espèce et, en conséquence, elles rencontrent le moins de difficulté pour se faire passer pour des humains. Tout en bas de l'échelle sociale draconienne, ils sont au service de toutes les autres catégories d'hommes-dragons. En revanche, à cause d'une bizarrerie dans leurs origines, ces draconiens ont souvent tendance à posséder une nature chaotique et à oeuvrer dans leur propre intérêt dans la mesure du possible.

On rencontre souvent des Baaz déguisés. Ils dissimulent leurs ailes sous une robe et, les traits dissimulés par une capuche ample et un masque, peuvent s'infiltrer dans les contrées civilisées pour espionner. Les seigneurs-dragons emploient fréquemment les Baaz de cette façon avant de déclencher une invasion.

Lorsqu'un Baaz atteint 0 point de vie, il se pétrifie aussitôt. Si un PJ lui assène alors un coup avec une arme de mêlée, il doit réussir un tirage de dextérité à -3, faute de quoi son arme reste coincée dans le corps statufié du draconien qui n'était pas encore complètement durci. Quoi qu'il arrive, la statue tombe en poussière 1-4 rounds après la mort du draconien, libérant ainsi toute arme prisonnière. Il est impossible de manier une arme coincée dans le cadavre d'un Baaz. Sachez que seul le corps du Baaz se pétrifie et se désagrège; l'armure et les armes qu'il porte demeurent intactes et peuvent servir à d'autres individus.

Bozak. Les magiciens de leur race, les draconiens bozaks ont une plus forte résistance magique que les autres hommes-dragons (cf. leur ajustement aux jets de protection). Les Bozaks sont également capables de lancer des sorts comme des magiciens du quatrième niveau. Profondément dévoués aux principes des seigneurs-dragons, ils ne font preuve d'aucune pitié une fois donné le signal de l'attaque. Ils sont toutefois très intelligents et n'extermineront pas un ennemi s'ils pensent que le fait d'épargner son existence sert leur cause.

Quand un Bozak meurt, ses chairs recouvertes d'écailles se déssèchent brusquement et se désagrègent pour ne plus laisser qu'un squelette. Les os explosent alors, infligeant 1d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à moins de trois mètres de distance (pas de jet de protection).



Draconiens (Hommes-Dragons)



KAPAK

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *2-20*
CLASSE D'ARMURE: *4*
DEPLACEMENT: *6"[15"]/18"*
DES DE VIE: *3*
% D'ETRE AU GITE: *15%*
TYPE DE TRESOR: *K,L,M*
NOMBRE D'ATTAQUES: *1*
DEGATS/ATTAQUE: *1-4 + poison*
ATTAQUES SPECIALES: *Flaque d'acide*
DEFENSE SPECIALES: *Aucune*
RESISTANCE MAGIQUE: *20%*
INTELLIGENCE: *Moyenne*
ALIGNEMENT: *Loyal mauvais*
TAILLE: *M (1,8 m)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
X.P.: *105 + 3/pv*





SIVAK

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *2-20*
CLASSE D'ARMURE: *1*
DEPLACEMENT: *6"[15"]/18"*
DES DE VIE: *6*
% D'ETRE AU GITE: *10%*
TYPE DE TRESOR: *Q*
NOMBRE D'ATTAQUES: *3*
DEGATS/ATTAQUE: *1-6/1-6/2-12*
ATTAQUES SPECIALES: *Aucune*
DEFENSES SPECIALES: *+2 aux jets de protection*
RESISTANCE MAGIQUE: *20%*
INTELLIGENCE: *Elevée*
ALIGNEMENT: *Neutre mauvais*
TAILLE: *G (2,4 m)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
NIVEAU/X.P.: *350 + 6/pv*

Kapak. Les draconiens kapaks se distinguent par leur salive venimeuse qui paralyse n'importe quelle créature échouant à son jet de protection contre le poison, et ce pendant 2-12 tours. Ils lèchent souvent les lames de leurs épées (des épées courtes en général) avant les combats, les envenimant ainsi durant 3 rounds. Il faut 1 round complet à un Kapak pour empoisonner à nouveau la lame après que la précédente couche de venin se soit dissipée.

Les Kapaks sont plus gros que les Baaz et, en conséquence, se montrent brutaux et injurieux envers leurs cousins plus petits. Les seigneurs-dragons s'efforcent de maintenir les différentes variétés de draconiens afin d'empêcher l'apparition de ce genre de conflit.

Lorsqu'un draconien kapak atteint 0 point de vie, son corps se métamorphose immédiatement en acide et dégouline pour former sur le sol une flaque de 3 m de diamètre. Tous les personnages se trouvant à proximité de l'endroit où est mort le Kapak subissent 1-8 points de dégâts par round à cause de l'acide. Le liquide corrosif dissoud le bois et le cuir au rythme de 2,5 cm par round (reportez-vous à la "Matrice des jets de protection pour les objets magiques et non magiques" dans le **Guide du Maître**). L'acide rend les armes, vêtements et autres possessions du Kapak inutilisables.

Sivak. Branche la plus puissante de draconiens découverte à l'heure actuelle, les Sivaks servent à la fois de troupes de choc sur le champ de bataille et d'agents d'infiltration dans des régions comme Ergoth, où la population se méfie des Baaz déguisés.

En temps normal, ils attaquent avec des épées dentelées à double tranchant, mais se montrent tout aussi dangereux avec leurs griffes. Ils utilisent en outre leur longue queue, protégée par une cuirasse résistante (uniquement sous leur apparence draconienne).

Les Sivaks sont des change-formes, capables de changer d'apparence dans deux conditions spécifiques. Quand l'un d'eux tue un humanoïde de sa taille, ou plus petit, il peut copier l'apparence de sa victime. Le Sivak ne gagne ni ses souvenirs, expériences et capacités à lancer des sorts, et, à l'instar de tous les autres draconiens, dégage une aura magique, mais son apparence et sa voix sont résolument identiques à celles de la victime. Le Sivak a toute liberté de reprendre son aspect initial, mais il lui sera alors impossible de se *métamorphoser* à nouveau sans laisser un autre cadavre sur son chemin.

Un Sivak peut également changer de forme quand on le tue, adoptant alors l'apparence de la créature qui l'a occis. Cette métamorphose subsiste durant trois jours, après quoi le corps entier se décompose en suie noirâtre. Si le meurtrier est plus grand que le draconien, ou s'il ne s'agit pas d'un humanoïde, le Sivak explose dans une gerbe de flammes, infligeant 2-8 points de dégâts à tous ceux se trouvant dans un rayon de 3 mètres (sans jet de protection).

Note: Le fait que les Sivaks se métamorphosent au moment de mourir peut servir à expliquer le décès apparent de certains personnages selon la règle de la "mort obscure."

THANOIS (HOMMES-MORSES)

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *1-20*
CLASSE D'ARMURE: *4*
DEPLACEMENT: *9"//15"*
DES DE VIE: *4*
% D'ETRE AU GITE: *25%*
TYPE DE TRESOR: *M individuellement; C au gîte*
NOMBRE D'ATTAQUES: *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE: *Selon l'arme ou défenses (1-8)*
ATTAQUES SPECIALES: *Aucune*
DEFENSES SPECIALES: *Immunité contre le froid*
RESISTANCE MAGIQUE: *Standard*
INTELLIGENCE: *Inférieure à la moyenne*
ALIGNEMENT: *Loyal Mauvais*
TAILLE: *G (2,4 m)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
X.P.: *85 + 4/pv*

Le thanoi représente un curieux mélange qui tient de l'humain et du morse. Cette créature possède des pieds énormes, avec des coussinets, des bras trapus terminés par des mains capables de tenir une arme ou de lancer un javelot, et un visage semblable au faciès du morse. Son aspect cruel est dû aux deux grosses défenses qui dépassent de sa gueule. Le monstre peut s'en servir pour attaquer (1-8 points de dégâts chaque) ou utiliser une autre arme, bénéficiant alors d'un bonus de force de +2 sur les dégâts uniquement.

Un groupe de thanois possède toujours un chef de 5 dés de vie. Il s'agit ordinairement de l'individu le plus méchant et le plus agressif du lot. Cruelle, la race des hommes-morses aime faire souffrir d'autres créatures; les thanois tuent souvent par simple plaisir. Les poissons prisonniers des lacs couverts de glace de la banquise représentent leur principale source de nourriture, mais ils ne dédaignent pas dévorer de la charogne, de la viande d'ours ou toute autre type de protéines que la chance envoie sur leur route.

Protégés par un épiderme très résistant et une épaisse couche de graisse, les thanois peuvent plonger dans des eaux artiques sans craindre de souffrir de la température extrème. En fait, ils sont immunisés contre toutes les formes de froid, tant naturelles que magiques. Mais cette protection a ses désavantages: un thanoi perd un dé de vie par semaine quand il s'expose à un climat "chaud" (au-dessus de la température de congélation). Il subit également un point supplémentaire de dégâts face à des attaques à base de feu.

En dépit de sa masse et son apparence gauche, un thanoi est faire preuve d'une agilité surprenante pour manoeuvrer sa carcasse. Ses pieds griffus lui permettent de se déplacer assez rapidement sur la glace ou dans la neige.

OURS DES GLACES

FREQUENCE: *Peu courant*
NOMBRE RENCONTRE: *1-4*
CLASSE D'ARMURE: *6*
DEPLACEMENT: *12"*
DES DE VIE: *6 + 2*
% D'ETRE AU GITE: *Nul*
TYPE DE TRESOR: *Nul*
NOMBRE D'ATTAQUES: *3 (griffes/griffres/morsure*
DEGATS/ATTAQUE: *1-8/1-8/2-16*
ATTAQUES SPECIALES: *Etouffement: 2-12*
DEFENSES SPECIALES: *Immunité contre le froid*
RESISTANCE MAGIQUE: *Standard*
INTELLIGENCE: *Semi intelligent*
ALIGNEMENT: *Neutre*
TAILLE: *G (3,6 m+)*
CAPACITES PSI: *Néant*
Modes d'attaque/défense: *Néant/Néant*
X.P.: *475 + 8/pv*

Carnivores, ces ours blancs énormes se nourrissent principalement de poisson, mais la moindre proie qui croise malencontreusement le chemin d'un ours des glaces est susceptible d'être également dévorée. Tandis que sa fourrure ressemble à celle de son cousin polaire, l'ours des glaces tient plus de l'ours des cavernes en taille et en férocité.

Les ours des glaces et les thanois ont mis sur pied un système d'entraide peu ordinaire. Bien qu'il soit possible de les apercevoir de temps à autre en petits groupes d'une même race, la plupart des ours des glaces cohabite étroitement avec les hommes-morses. Les ours étant particulièrement adroits à traquer une proie au milieu de la neige et de la glace, c'est dans ce but que les thanois les utilisent, partageant avec eux le fruit éventuel de leurs efforts. En l'absence de chute de neige, un ours des glaces a 100% de chances de pouvoir suivre une piste datant de moins de 24 heures. Otez 10% par journée supplémentaire ou par couche de neige récente de 2,5 cm d'épaisseur. Effectuez le tirage une fois par jour. S'il est réussi, l'ours parvient à suivre la piste pour toute une journée; il la perd définitivement en cas d'échec.

APPENDICE 3: OBJETS MAGIQUES

LES LUNETTES D'ARCANIST

Ces lentilles magiques sont serties sur une monture en platine massif, aux branches si rapprochées que seuls un kender ou un elfe peuvent réussir à les porter.

Inventées par le mage Arcanist plusieurs siècles avant le Cataclysme, ces lunettes sont demeurées, oubliées de tous, dans le secret de cette bibliothèque durant près de 200 ans.

Elles permettent à celui qui les a sur le nez de déchiffrer tous les textes écrits, offrant une traduction parfaite sur n'importe quel sujet dans n'importe quelle langue. On peut également lire les parchemins magiques et les livres de sorts.

Il sera malheureusement impossible au lecteur d'appréhender certains concepts en dépit de la qualité de la traduction. En conséquence, il est conseillé que le MD effectue un tirage d'Intelligence à chaque paragraphe (ou portion de texte) lu à l'aide des lunettes. Le sens du texte est compris si le tirage est réussi. En cas d'échec, le message paraît embrouillé, dans la mesure où un mot se trouve modifié de façon significative par point du résultat des dés, en sus du score d'Intelligence du personnage.

Ainsi, si un personnage avec 12 d'Intelligence obtient un "17" au lancer de dés du MD, cinq mots seront altérés. Le message "L'armée des hobgobelins se massera à l'aube au pied de Pax Tharkas - préparez une embuscade pour les stopper deux kilomètres avant, au milieu de la vallée" peut se transformer en "L'armée des éléphants se massera l'an dernier au pied de Pax Tharkas - préparez un banquet pour les stopper deux kilomètres avant, au milieu de l'océan."

LES GIVRELAMES

Une *Givrelame* est une lourde *hache d'armes +4* taillée dans la glace. Cette glace provient d'un endroit secret de la banquise où des pressions titanesques, qui s'exercent depuis plusieurs siècles, ont créé une variété de glace d'une densité extraordinaire. Grâce à un traitement spécial, à base notamment d'huile de thanoi, le Peuple des Glaces parvient à façonner cette lame dotée d'une résistance hors du commun.

Le "vénéré clerc" de chaque tribu du Peuple des Glaces est seul détenteur du savoir indispensable à la création des *Givrelames*. Une seule d'entre elles requiert un mois d'effort au prêtre, d'où la rareté et la grande valeur de ces armes.

La seule faiblesse de la lame réside dans sa nature même: les températures au-dessus de 0°C font fondre la glace, rendant l'arme inutilisable. Malgré sa dureté et sa densité exceptionnelles de la glace, la glace ramollit au bout d'une journée passée à une telle température. Dans un environnement très chaud, ce processus survient en 3 heures seulement.

Son poids fait que seul un personnage doté d'une force supérieure ou égale à 13, est en mesure de manier une *Givrelame*.

L'ORBE DU DRAGON D'ARGENT

Cette puissante relique ressemble à un fragile globe de cristal gravé, mesurant approximativement 25 centimètres de diamètre. Source du pouvoir de l'*Orbe*, un dragon rouge est emprisonné à l'intérieur.

Trois *Orbes*, aux propriétés similaires, étaient employés jadis, bien avant le Cataclysme, dans le but de détruire les dragons maléfiques - c'est du moins ce que prétend la légende qui a susbisté au fil des siècles. Les PJ n'en savent pas plus au sujet des *Orbes des dragons*. Ils ignorent comment ils opèrent. Le rôle fondamental d'un tel objet tient à l'*invocation* des dragons maléfiques. Les puissants mages d'antan *invoquaient* ainsi ces reptiles ailés à l'aide des *Orbes*, pour ensuite les annihiler par d'autres procédés magiques.

Quiconque tente d'utiliser l'*Orbe* doit plonger son regard à l'intérieur et prononcer les mots de commande (Argentum Commandares) inscrits sur la surface. L'*Orbe* double alors de volume: le personnage doit alors réussir un jet de protection contre la magie sous peine d'être charmé par le dragon enfermé dans la sphère (lancez secrètement les dés, sans informer les joueurs de ce que vous faites).

Si le héros réussit son jet de protection, lancez un dé de pourcentage:

01-20 *invoque* un dragon blanc
21-30 *invoque* un dragon noir
31-00 aucun effet

Les dragons attaquent toute créature se trouvant à côté de l'*Orbe*, à condition qu'elle ne soit pas d'alignement mauvais. Déterminez aléatoirement l'âge et la taille des dragons *invoqués*.

S'il manque son jet de protection, aucun dragon n'apparaît, mais le personnage est *charmé*. Informez-le de cet état de fait (dès que vous avez la possibilité de vous entretenir avec lui sans éveiller de soupçons sur ce point précis), mais enjoignez-le à se comporter normalement, sauf avis contraire.

Bien qu'ignorant tout de la situation actuelle sur Krynn, le dragon aiguillonnera le(s) personnage(s) à servir la cause du mal. Il agira avec subtilité, de manière à ne pas donner l'éveil aux autres PJ jusqu'à ce que survienne une situation critique (quand, par exemple, le groupe se verra assailli par des créatures mauvaises, avec des chances appréciables de le capturer ou de le décimer). Ceux qui se trouvent sous la coupe du dragon se retourneront alors contre leurs compagnons si cela peut modifier l'issue du combat et permettre aux attaquants de remporter la victoire.

Les pouvoirs secondaires de l'*Orbe* permettent d'appliquer des *soins majeurs* trois fois par jour, de lancer les sorts de *lumière éternelle* et de *détection de la magie* à volonté. Le personnage qui s'en sert de cette façon doit effectuer un jet de protection contre les charmes à chaque nouvelle utilisation (appliquez le processus indiqué ci-dessus).

Tout personnage qui regarde dans l'*Orbe* et prononce les mots de commande, découvre immédiatement la nature des pouvoirs secondaires de l'objet et en avertit ses compagnons, y compris s'il a été *charmé*. Par contre, il reste ignorant de sa fonction principale (*invocation des dragons*) ou du *charme* inhérent.

Lancés sur l'*Orbe* ou un personnage *charmé*, des sorts de *détection de la magie* et de *détection du mal* s'avéreront positifs.

Pour toute tentative de *dissipation*, considérez le *charme* comme la conséquence du sort homonyme, lancé par un magicien de 11ème niveau.

LE BRAS D'ARGENT

Le "bras d'argent" d'Ergoth fut forgé conjointement par les dragons, les elfes, les humains et les nains durant la création des premières Dragonlances. Cette relique est seule capable de guider le Marteau de Kharas avec la précision voulue sur un morceau de métal-dragon pour obtenir une Dragonlance. On ne peut façonner de telles armes, durables et résistantes, qu'avec du métal-dragon pur, le *bras d'argent* et le Marteau des nains.

L'objet agit également comme un *anneau de régénération* sur la personne de son possesseur.

LA STATUE QUI CHANTE

Cet objet ressemble à une statue creuse d'or martelé, à l'image de Mishalkal, déesse de la guérison. Si l'on verse de l'eau dans l'orifice à son sommet, la Statue se met à fredonner un air varié, paisible. Quand elle "chante," ses propriétés sont les suivantes: elle agit comme un *carillon d'ouverture* face à toute porte verrouillée ou barrée, empêche les morts-vivants d'approcher à moins de 6 mètres de son propriétaire, guérit 6 points de dégâts - une fois par jour - à quiconque se trouve dans un rayon de 6 mètres.

LES DRAGONLANCES

Antiques reliques créées à la fin des premières Guerres des Dragons, les Dragonlances étaient utilisées pour vaincre les dragons maléfiques. De cette époque subsistent 20 Dragonlances - 10 de chaque type -, dissimulées à l'intérieur du Dragon de Pierre d'Ergoth. En outre, il est possible d'en forger de nouvelles pour de futures aventures.

Il existe deux modèles de Dragonlances, utilisables par des cavaliers et des fantassins. Brillant tous deux du même éclat argenté, ils sont forgés dans le même métal, avec une pointe extrêmement fine et de petites barbelures sur toute la longueur de la hampe.

L'arme du fantassin mesure 2,4 mètres, moitié moins que celle du cavalier. Le guerrier à pied peut lancer son arme comme une lance de fantassin, avec un malus de -2 au "toucher." L'arme du cavalier, plus lourde, est souvent munie d'une garde.

La Dragonlance du fantassin inflige 1-6 points de dégâts face à des adversaires normaux, 1-8 sur des cibles de taille supérieure à celle d'un humain. Contre n'importe quel dragon, les dégâts sont égaux au nombre de points de vie du combattant. L'arme possède toujours un bonus de +1 au "toucher."

La Dragonlance du cavalier inflige 3-9 points de dégâts contre des ennemis normaux, 3-18 face à des créatures plus grandes que l'homme. Contre n'importe quel dragon, les dégâts sont égaux à la somme des points de vie du combattant et de son destrier. L'arme possède un bonus de +2 au "toucher."



RECITS



Récit de Théros Féral - Vous vous souvenez, mes amis, que je me suis battu qu'une seule fois contre les hommes-dragons, ce qui me valut de perdre mon bras. Ayant dans l'idée qu'un forgeron manchot pouvait toujours leur être utile dans leur exil, Gilthanas et les siens ont eu la bonté de m'accueillir. J'ai accompagné les Qualinestiens jusqu'au détroit, où force nous a été de bâtir des navires rudimentaires pour la traversée, ceux-là mêmes qui pourrissent maintenant sur les places d'Ergoth.

Je me suis donc enfoncé à l'intérieur des terres, à la recherche d'un filon de minerai pour forger boulons et attaches métalliques. Je n'y ai déniché que des ruines : un temple anéanti par le Cataclysme et noyé sous le lierre. Je suis entré, dans l'espoir de récupérer des armes ou des armures. C'est là que j'ai découvert le *bras d'argent.*

Il se trouvait dans une petite alcove, dépouillée, qui faisait penser à un lieu de recueillement. Croyant qu'il s'agissait d'une partie d'armure, je l'ai ramassé, mais l'objet était plein. Je l'ai approché de mon moignon et il s'y est fixé: je pouvais le bouger comme si j'étais né avec.

A ce moment précis, un hurlement de mort m'a percé les tympans ! Et surgit ensuite cette créature infernale, avec ses deux yeux verts fluorescents Le souffle brûlant du monstre sur ma nuque, je me suis mis à courir comme un fou vers la plage. Porthios fut fort étonné par ce que j'avais découvert, notamment parce qu'il était impossible d'ôter ce bras métallique. Nous avons fouillé rapidement les ruines du temple, mais sans rien trouver de plus. Notre flottille a alors levé l'ancre et, à bord de ces navires qui faisaient eau de toutes parts, nous avons abordé sur ce rivage sept jours plus tard.

Les Silvanestiens s'y étaient déjà installés, des elfes fiers et hautains, un peu trop froids à mon goût. Mais ils m'autorisent néanmoins à voyager où bon me semble sur leur territoire, tout comme les "sauvages," les Kagonestiens.

Cette étrange prothèse m'a été d'une grande aide. Je ne sens aucune différence avec mon propre bras et je suis maintenant capable de manier le marteau du matin au soir sans m'arrêter. Il semble savoir ce que je dois faire...

Mais il y a quelque chose qui m'ennuie beaucoup. On m'a demandé de forger une grande quantité d'armes. Je crains que les elfes ne s'entendent pas très bien entre eux et la situation ne va tarder à devenir critique. Je n'ai véritablement aucune envie d'être présent quand tout va éclater...

Récit de Jacquerrant - Sans mentir, c'est peu après notre brillante défense du Donjon de Vingaard que cette histoire m'est venue aux oreille, l'histoire d'un trésor qui daterait d'avant le Cataclysme.

Je sais bien ce que vous allez me répondre: vous avez entendu quantité de ces contes, aussi illusoires que ceux qui font peur aux enfants avec leurs dragons et leurs fariboles - encore que, maintenant... Ces contes, donc, qui font rêver les esprits épris d'aventure, bourrés de richesses fabuleuses au coeur de cités perdues, bien qu'on ne ramasse même pas une seule misérable pièce d'or dans ces lieux précédemment fouillés de fond en comble. Mais celui-là, je vous jure que c'était pas du baratin: j'avais discrètement fait soumettre la vieille noix qui me la racontait à une petite épreuve de *détection des mensonges.*

L'histoire veut donc qu'au centre d'Ergoth, se trouve uncertain Dragon. Dragon avec un "D" majuscule. Un Dragon qu'était déjà là des années avant l'apparition de toutes ces armées, à entasser tranquillement son butin qu'il obtenait en invitant des pélerins à venir l'adorer, et tout le tremblement. Et ce Dragon a installé son antre à la jonction de trois chaînes montagneuses.

Inutile d'écouter plus longtemps... Peu importe que le monstre mesure 20 mètres de haut ou que son regard transforme les gens en pierre. Ca me démangeait d'aller voir ça d'un peu plus près, alors, avec une poignée de copains, je suis parti illico. Histoire de prendre quelques jours de vacances loin du front, pour ainsi dire.

On cavale comme des dératés depuis que nous avons abordé près de Daltigoth. Des ogres et des dragons partout ! Ce sont les véritables maîtres de cette région ! Il s'en est fallu d'un cheveu qu'on soit fait prisonnier, mes copains et moi. Mais, ma tête à couper, avec toute cette protection, je suis convaincu que ce Dragon se trouve bel et bien là-bas, à Abribrume. Et je vais devenir riche en y allant...

Récit de Théodènes - Vraiment, je n'ai pas grand chose à raconter car, comprenez-vous, je suis un explorateur. Pas tout à fait un explorateur, mais plutôt un aventurier, qui s'en va toujours loin des sentiers battus, et aussi un scientifique, je crois...

Peu importe.

Je viens de Sancriste (vous savez où cela se trouve?) et, parti à l'aventure vers l'ouest, j'ai découvert toutes sortes de jolis objets et d'histoires que je vais sans conteste publier, si - bien entendu - je rentre chez moi un jour.

Que je vous explique...

Je me trouvais sur le chemin du retour quand mon petit navire a été pris d'assaut par des pirates. Songeant aussitôt à un bel objet que j'avais dans mon sac, je m'en suis emparé et j'ai contre-attaqué, bien qu'il me semble avoir percé un gros trou dans la coque de mon bateau.

Peu importe.

Les vagues m'ont rejeté sur le rivage, non loin d'une ville en ruines. Là, des ogres affreux m'attrapent et m'amènent devant ce grand géant qui me demande pour qui je me prends pour échouer ainsi sur sa plage. Je lui dis, alors il me balance en prison et me vole mon sac.

Que je vous explique...

Je devais casser des gros cailloux pour en faire des petits et même si je ne l'ai pas fait vraiment exprès, la paroi de la carrière s'est effondrée. J'ai filé sans demander mon reste, mais pas avant d'avoir récupéré d'*autres* jolies choses et mon sac, cela va de soi, mais je crois que le fils du grand géant est en colère après moi...

Récit de Silvart - On raconte une légende chez mon peuple.

Il était une fois, il y a fort longtemps, un homme mortel, un guerrier du nom de Huma, qui lutta et se vit couvert d'honneurs pour sa gentillesse, sa franchise et son abileté.

A cette époque, une guerre faisait rage contre des dragons maléfiques qui pillaient la contrée; Huma souhaitait les bouter hors de sa terre natale.

Et, à cette fin, Huma alla dans une vallée cachée, encaissée entre trois chaînes de montagnes, où demeurait un dragon célèbre pour sa sagesse. Lui étant apparu sous une apparence féminine, il fut subjugué par sa gentillesse, sa franchise et son coeur brave. Ils tombèrent amoureux, mais Huma ignorait que la belle de ses pensées était un dragon.

Le dragon se rendit auprès des siens. Avec l'aide de nombreuses races, il forgea un puissant marteau pour les nains et un bras magique, et s'enfonça dans les profondeurs du sol pour y découvrir le métal-dragon. Et tous façonnèrent les Lances de la Fatalité.

Les dragons mauvais ouirent parler de ces armes, aussi ils attaquèrent le peuple du dragon épris de bien. Huma courut l'avertir. Le bon dragon révéla alors sa véritable apparence et l'enfourchant, Huma, le guerrier, s'envola dans les airs pour affronter les reptiles ailés maléfiques, armé d'une Lance de la Fatalité.

Les créatures mauvaises furent repoussées jusqu'au fond de leurs grottes fétides, mais lourd fut le tribut à payer, car le courageux guerrier avait été mortellement blessé. Le dragon pleura pour lui.

Le bon dragon et les siens emportèrent sa dépouille dans leurs montagnes, où il reposa sous un linceul de brume, à côté de son épée, son bouclier et sa Lance de la Fatalité. Le dragon qui l'avait aimé dépérit et ne tarda pas à rendre l'âme à son tour.

Jusqu'au grand bouleversement que vous qualifiez de Cataclysme, le Tombeau de Huma était un célèbre lieu de pélerinage. Mais le corps de Huma disparût de la sépulture et d'aucuns racontent que, dans la brume, il dance avec sa bien-aimée entre les troncs des arbres.

Je jure que cela est bien la vérité. J'ai vu le Tombeau de Huma dans l'ombre du Dragon et aperçu d'étranges lueurs qui dansaient au milieu des bois. Vous verrez tout ceci à votre tour, car cet antique sanctuaire se trouve sur la route qui franchit les montagnes pour arriver aux terres gouvernées par les humains.

 INFORMATIONS PNJ ET CARTES ONIRIQUES 

Raggart Knug, clerc du Peuple des Glaces

Clerc loyal bon du 10ème niveau

Force 8	Dextérité 9
Intelligence 12	Constitution 9
Sagesse 15	Charisme 8
CACAO 13	Points de vie 33
Classe d'armure 5	Déplacement 12"

Porte une *armure de cuir +2* et un bouclier. Armé d'une masse d'armes.

D'épaisses fourrures dissimulent l'aspect frêle de ce vieillard. Seul son visage, mince et couvert de rides, trahit la réalité de son âge. La sagesse et l'humour font pétiller son regard ; sa voix est empreinte de gentillesse.

Raggart descend d'une longue lignée de clercs, qui se sont tous juré d'attendre le retour des vrais dieux sur Krynn. Connaissant les symboles qui représentent ces divinités - y compris celui figurant sur le médaillon que porte n'importe quel PJ clerc -, il proclamera la découverte d'un clerc à même de lancer des sorts comme un signe irréfutable de la réapparition des vrais dieux.

Le "vénéré clerc" du Peuple des Glaces est seul capable de façonner les *givrelames* (cf. Appendice 3 : *Objets magiques*), bien qu'il ne puisse pas manier une telle arme au combat. En échange du savoir des vrais dieux, il procurera une *givrelame* aux héros avant qu'ils ne repartent vers d'autres horizons pour accomplir leur tâche.

Harald Haakan, chef du Peuple des Glaces

Guerrier loyal bon du 14ème niveau

Force 18/54	Dextérité 10
Intelligence 13	Constitution 15
Sagesse 14	Charisme 14
CACAO 5	Points de vie 88
Classe d'armure 1	Déplacement 9"

Porte une *cotte de mailles +2* et un *bouclier +1*. Armé d'une *givrelame* (hache d'armes +4).

Le visage encadré par des boucles rousses et une longue barbe de même couleur, Harald est le chef fier et courageux des habitants des contrées glaciaires. Un grand nez émerge de cette masse chevelue, surmonté par deux yeux d'un bleu glacé. Harald est un homme solidement charpenté, tout en muscles, mesurant près de deux mètres dix et pesant plus de cent cinquante kilos. Ses vêtements sont taillés dans des fourrures d'un blanc immaculé.

Harald prend très sérieusement ses devoirs de chef. Le moindre de ses actes est gouverné par l'attention qu'il porte au Peuple des Glaces. Superstitieux, il se méfie de tout ce qu'il ne comprend pas, y compris la plupart des manifestations magiques. Facilement irritable, il est tout aussi vif à reconnaître une erreur. Mais la victime de cette erreur n'est souvent plus là pour accepter ses excuses.

Harald Haakan a été fortement ébranlé par l'apparition des minotaures et autres créatures maléfiques dans les contrées glaciaires au cours des récents mois. Les thanois sont de vieux ennemis de sa race, mais leur comportement de plus en plus agressif est venu s'ajouter à son inquiétude. De nombreuses semaines durant, ses guerriers sont revenus d'expéditions de chasse en annonçant avoir aperçu un serpent blanc gigantesque qui survolait la banquise ; le monstre se rendait au Château du Mur de Glace ou en revenait. Harald sent l'existence d'un plan maléfique à grande échelle derrière tous ces événements. Pour cette raison, il se montre extrêmement soupçonneux face aux étrangers et prudent dans tout ce qu'il entreprend.

Feal-Thas, Seigneur-Dragon de l'Aile Blanche

Guerrier/magicien elfe chaotique mauvais du 7ème niveau

Force 18/35	Dextérité 17
Intelligence 13	Constitution 10
Sagesse 11	Charisme 8
CACAO 13	Points de vie 33
Classe d'armure -2	Déplacement 9"

Sorts :

1er niveau : *charme-personnes, détection de la magie, fermeture, lecture de la magie*
2ème niveau : *image-miroir, rayon d'affaiblissement, toile d'araignée*
3ème niveau : *dissipation de la magie, ralentissement*
4ème niveau : *allométamorphose*

Porte une *cotte de mailles +2* et un *bouclier +1*. Armé d'une *épée longue +2*.

Feal-Thas est un elfe svelte, au teint anormalement sombre. Son armure et son bouclier sont d'un noir de jais, et les flammes de la démence paraissent luire au fond de ses yeux ténébreux.

Feal-Thas a trahi sa race et le territoire de ses ancêtres en échange de l'immense puissance que lui ont promis les seigneurs-dragons. Les elfes qui font partie du groupe lui rappellent sa perfidie : une rage aveugle s'empare de lui quand il les attaque. Il dispose d'un bonus de +2 au "toucher" face à tous les elfes.

En dépit de sa nature félonne, Feal-Thas ne craint pas de mourir. Courageux, il ne recule pas devant ses adversaires, maniant son épée et déployant ses sorts avec intelligence.

Grésil, un dragon blanc énorme et ancien

Chaotique mauvais	Points de vie 56
Classe d'armure 3	Déplacement 12"/30"
Nbre d'attaques 3	Dégâts 1-4/1-4/2-16
Dés de vie 7	CACAO 14
Souffle de froid	

Trésor de Grésil :
3000 pièces de platine, 24.000 pièces d'or, 12.000 pièces d'électrum, 40.000 pièces d'argent
Bâtonnet de boules de feu (2 charges)
Potions (2 doses à chaque fois) : *forme gazeuse, guérison, invisibilité, rapidité*
Anneau de résistance au feu
10 *flèches +2*
Corde d'étranglement
Orbe des dragons (cf. Appendice 3 : *Objets magiques*)

Incapable de lancer des sorts, Grésil - destrier de Feal-Thas - attaque avec sauvagerie en se servant de son cône de froid et autres armes naturelles. Sans être dotée d'une intelligence hors du commun, ce dragon femelle possède une duplicité innée qui fait d'elle un adversaire redoutable. Elle utilisera deux de ses souffles lors du combat, conservant - en cas de besoin - le troisième pour faciliter sa fuite.

Dans DL6, dès qu'elle aura perdu la moitié de ses points de vie, Grésil franchira d'un bond le rideau liquide de la cascade qui tombe derrière elle, et le solidifiera avec son dernier souffle. Il faudra au moins un tour aux héros pour se tailler un passage à travers la barrière de glace. Grésil aura pris la fuite par un tunnel et gagné la sortie qui donne sur la banquise.

Dans DL7, sa mission consiste à récupérer l'*Orbe des Dragons*, dérobée dans le Château du Mur de Glace.

Silvaire, un très vieux dragon d'argent

Loyal bon	Points de vie 70
Classe d'armure -1	Déplacement 9"/24"
Nbre d'attaques 3	Dégâts 1-6/1-6/5-30
Dés de vie 10	CACAO 10

Souffle de gaz paralysant

Sorts:

1er niveau : *lecture de la magie, sommeil*
2ème niveau : *invisibilité, verrou magique*
3ème niveau : *protection contre les projectiles normaux*
4ème niveau : *globe mineur d'invulnérabilité*
5ème niveau : *métempsycose*

Silvaire, un dragon d'argent femelle, se vit confier la garde du Val d'Abribrume quand les dragons bénéfiques prêtèrent le Serment qui leur interdisait de se mêler des affaires des hommes. Ayant établi son antre sous le castel d'Abribrume, elle a veillé sur la vallée, le Tombeau de Huma et de Dragon de Pierre, chassant ceux qui tentaient d'y pénétrer. Ebranlée dans sa résolution de garder ce sanctuaire et de rester à l'écart du monde par les succès croissants des seigneurs-dragons, elle finit par abandonner son domicile pour errer dans les terres occupées par les humains et les elfes, usant de ses dons naturels et magiques pour dissimuler sa présence.

Silvaire désire que l'humanité redécouvre les Dragonlances pour les utiliser face aux dragons maléfiques. Bien que toute action directe lui soit interdite, elle ne voit aucun mal à interférer dans les affaires des humains et des elfes afin qu'ils trouvent les Dragonlances par leurs propres moyens.

En ce qui concerne le sort de métempsycose, Silvaire a 17 d'Intelligence et de Sagesse.

Dame Mérathanos de Silvanesti

Guerrière/Magicienne elfe du 6ème niveau

Force 17	Dextérité 13
Intelligence 16	Constitution 15
Sagesse 9	Charisme 13
CACAO 16	Points de vie 48
Classe d'armure 5	Déplacement 12"

Sorts:

1er niveau : *charme-personnes (x2), lumière, sommeil*
2ème niveau : *rayon d'affaiblissement, toile d'araignée*
3ème niveau : *ralentissement, respiration aquatique*

Porte une *cotte de mailles +2*. Armée d'une *épée +1* et un arc long avec un carquois de 20 flèches, aux pointes enduites d'une substance toxique (jet de protection contre la paralysation ou immobilisation durant 1-10 rounds).

Dame Mérathanos est à la tête de la Maison des Forestiers, mais elle excelle à la chasse. Elle utilise ses sorts pour ramener du gibier à son peuple, mais s'en passe volontiers pour goûter les plaisirs de la poursuite. Parfaitement consciente de ses dons et habituée à se faire obéir, elle se montre fière et arrogante. Elle considère les elfes des autres races comme des êtres inférieurs.

Aliona, chef des Sang-vifs

Guerrier elfe du 5ème niveau

Force 15	Dextérité 14
Intelligence 15	Constitution 14
Sagesse 10	Charisme 16
CACAO 16	Points de vie 31
Classe d'armure 5	Déplacement 12"

Porte une *armure de cuir cloutée +1*. Armé d'une *épée +1* et d'une *dague +1*.

A peine sorti de l'adolescence si l'on se réfère à la manière dont les elfes calculent leur âge, Aliona est le chef de la bande des Sang-vifs, une faction de jeunes Qualinestiens qui se considèrent supérieurs aux Silvanestiens fiers et autoritaires. Les Sang-vifs font des incursions dans le territoire des elfes suprêmes, perturbant leurs parties de chasse et encourageant les Kagonestiens à s'échapper. Après avoir souhaité de toutes les forces se battre contre les armées-dragons quand leur peuple prit le chemin de l'exil, ils harcèlent leurs cousins pour tromper leur ennui.

Comme la plupart des Sang-vifs, Aliona a grandi, bercé par le récit des exploits de Gilthanas et, à un degré moindre, de Tanis. Ils sont tous convaincus que le sort des Qualinestiens se trouverait amélioré si Gilthanas était l'héritier au trône à la place de Porthios.

Alfotost, l'esprit follet

Gardien des frontières

Neutre bon	Points de vie 10
Classe d'armure 6	Déplacement 9"/18"
Nbre d'attaques 1	Dégâts selon l'arme
Dés de vie 2	CACAO 16

Invisibilité à volonté

Alfotost est le chef des esprits follets de la partie nord de Kagonesti. On les surnomme également "gardiens", car ils protègent les forêts contre les viles créatures et les desseins malveillants. Alfotost est leur quarante-troisième chef depuis que cette tâche leur a été confiée par les dragons d'argent d'Abribrume, bien avant le Cataclysme. Fidèle à sa parole, il se montre droit et honnète dans ses entreprises.

Harkunos le sanglier

Neutre mauvais	Points de vie 48
Classe d'armure 6	Déplacement 12"
Nbre d'attaques 1	Dégâts 3-18
Dés de vie 7	CACAO 13

Harkunos (Tonnerre-sur-pattes) est un énorme sanglier sauvage qui fait régner la terreur dans la forêt de Kagonesti. Mesurant 2,1 mètres au garrot et extrêmement méchant de nature, il est traqué par les trois races d'elfes.

Bensoldi, l'ermite

Magicien humain du 6ème niveau

Force 9	Dextérité 9
Intelligence 18	Constitution 17
Sagesse 14	Charisme 12
CACAO 19	Points de vie 29
Classe d'armure 3	Déplacement 12"

Porte des *bracelets de défense CA3*. Armé d'une *dague +3*.

Sorts:

1er niveau : *charme-personnes, lecture de la magie, protection contre le mal, sommeil*
2ème niveau : *corde enchantée, verrou magique*
3ème niveau : *foudre, suggestion*

INFORMATIONS PNJ ET CARTES ONIRIQUES



Originaire de Palanthus, très loin dans le nord, et collègue d'Astinus, le scribe renommé, Bensoldi a quitté sa cité natale voici nombre d'années. Au terme de moult voyages, il s'est installé au coeur des vallées montagneuses d'Ergoth bien avant l'arrivée des elfes civilisés.

Bensoldi est un individu bienveillant qui répugne à faire du mal à n'importe quel être vivant. N'usant jamais de ses sorts à moins d'être attaqué, il préfèrera cependant prendre la fuite plutôt que de se battre. Il confectionne des sucreries délicieuses avec du sirop d'érable, aux propriétés spéciales. Chaque bonbon *guérit 2* points de dégâts et agit comme un sort de *neutralisation du poison*.

Fléautonère, fils d'Ogrorage

Neutre mauvais	Points de vie 48
Classe d'armure 4	Déplacement 12"
Nbre d'attaques 1	Dégâts 2-12
Dés de vie 8	CACAO 12
Lancer de rochers	

Porte une *cape de protection +3* et une *broche de protection*. Armé de 3 *javelots de foudre*.

Doté d'un caractère exécrable et foncièrement désagréable, Fléautonère est le fils d'Ogrorage (seigneur de Daltigoth). Trouvant grand plaisir à jouir des avantages de sa position privilégiée, il se montre brutal et tyrannique, traquant systématiquement les créatures qui ont fui la servitude de ses mines ou qui lui ont fait du tort. Il sait que son père ne restera pas longtemps là où il est, victime d'une guerre ou de sa propre cupidité, et ne demande pas mieux que d'attendre cet heureux jour. Fléautonère a deux frères tout aussi abominables, Khoudetrique et Fulguréclair, avec des statistiques similaires.

Ogmag, un ogre-mage

Loyal mauvais	Points de vie 52
Classe d'armure 2	Déplacement 9"/15"
Nbre d'attaques 1	Dégâts 1-12
Dés de vie 5 + 2	CACAO 13

Sorts

Ogmag garde la route qui traverse le col du Passage. Il s'agit d'un conseiller d'Ogrorage qui provoqua le déplaisir du géant des collines et fut banni pour expier sa faute. Habitant la vallée, il a une bonne idée de la situtation qui existe de part et d'autre des montagnes.

Ogmag occupe son existence en s'attaquant aux voyageurs. Se *métamorphosant* le plus souvent en vieil ermite, il invite les individus sans méfiance à partager son souper et les empoisonne.

L'âme grise en peine

Loyal mauvais	Points de vie 52
Classe d'armure 2	Déplacement 15"/30"
Nbre d'attaques 1	Dégâts 1-8
Dés de vie 7 + 3	CACAO 13
Absorption d'énergie	

L'âme grise en peine était la gardienne du *bras d'argent* que porte maintenant Théros Féral. L'"âme en peine" - il s'agit en réalité d'un spectre - est victime d'une malédiction qui l'oblige à pourchasser le voleur jusqu'à ce que l'un des deux soit détruit. Elle dispose pour cela de deux dons spéciaux: les *vade-retro* sont inopérants en présence du *bras d'argent* et son cri perçant est susceptible de créer un sentiment d'*effroi* chez celui qui possède le bras. L'âme grise en peine ne commet aucune erreur et se montre infatigable dans l'accomplissement de sa mission.



CARTES ONIRIQUES



Carte onirique n° 1

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

CAPACITES

Langues: commun, langage kender
Talents de voleur: Pick-pocket 70%, crochetage des serrures 67%, détection des pièges 60%, déplacement silencieux 72%, dissimulation dans l'ombre 64%, acuité auditive 30%, escalade 81%, lecture des langues 35%
Talents de kender:
1. Provocation. Les kenders sont passés maîtres dans l'art d'insulter les gens pour les mettre en colère. Toute créature provoquée par un kender doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se lancer immédiatement à l'attaque avec sauvagerie durant 1-10 rounds avec des pénalités de -2 au "toucher" et de +2 sur sa classe d'armure.
2. Intrépidité. Les kenders sont immunisés contre la peur, qu'elle soit magique ou non. Ils font preuve, en revanche, d'une curiosité extrême, un penchant qui leur vaut souvent de se mettre dans l'embarras.

PORTHIOS DE QUALINESTI

Guerrier elfe du 7ème niveau

FOR 18(45) **SAG** 10 **CON** 16 **CACAO** 14
INT 14 **DEX** 15 **CHA** 17 **AL** LB **PV** 65

CA 0 *(cotte de mailles +2, bouclier +2)*
ARMES *épée longue +3* (4-11/4-15) *dague +3* (4-7/4-6)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur
LANGUES commun, elfe qualinestien, elfe silvanestien

JACQUERRANT LE BAROUDEUR

Guerrier humain du 10ème niveau

FOR 17 **SAG** 9 **CON** 18 **CACAO** 12
INT 13 **DEX** 13 **CHA** 10 **AL** N **PV** 80

CA 0 *(armure de plates +2)*
ARMES *Tranche-vie*, une *épée longue +2, voleuse de neuf vies* (3-10/3-14)
dague +1 (2-5/2-4)
EQUIPEMENT *anneau de chute de plume*
comme le souhaite le joueur
LANGUES commun, elfe silvanestien, solamnien

Carte onirique n° 2

THEROS FERAL

Guerrier humain du 3ème niveau

FOR 17 **SAG** 16 **CON** 13 **CACAO** 18
INT 12 **DEX** 12 **CHA** 9 **AL** NB **PV** 27

CA 2 (cotte de mailles, *bouclier +2*)
ARMES marteau (2-5/1-4)
lance de fantassin (1-6/1-8)
EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur + outils de forgeron, corde
LANGUES commun, elfe qualinestien, solamnien

SILVART DE KAGONESTI

Guerrière elfe du 4ème niveau / Voleuse elfe du 9ème niveau

FOR 13 **SAG** 13 **CON** 15 **CACAO** 16
INT 15 **DEX** 17 **CHA** 18 **AL** CB **PV** 34

CA 5 (armure de cuir, bonus de DEX)
ARMES dague d'obsidienne (1-4/1-3)
massue de chasse (1-6/1-3)
EQUIPEMENT trousse médicale contenant des remèdes pour des *soins mineurs* et *majeurs*, et la *guérison des maladies* une fois par jour
LANGUES commun, elfe kagonestien, elfe silvanestien, elfe qualinestien

THEODENES LE GNOME

Guerrier gnome du 5ème niveau

FOR 15 **SAG** 6 **CON** 17 **CACAO** 16
INT 17 **DEX** 10 **CHA** 14 **AL** CB **PV** 39

CA 3 (cotte de mailles, *anneau de protection +2*)
ARMES guisarme (2-8/1-8), bardiche (2-8/3-12), trident (2-7/3-12)
EQUIPEMENT *sac de contenance, statue qui chante*
matériel d'escalade
LANGUES gnome, commun, solamnien, ergothique, elfe qualinestien

Vous avez été victime d'un sort de *métempsycose*. Votre esprit se trouve à l'abri à l'intérieur d'un rubis et la créature qui s'est emparé de votre corps n'a nulle intention de vous faire du mal, que ce soit à vous ou à vos compagnons. L'esprit qui occupe votre enveloppe charnelle appartient à un dragon d'argent femelle du nom de Silvaire.

Silvaire a l'intention de guider votre groupe jusqu'à l'avant-poste des Chevaliers, au-delà du Val d'Abribrume où repose un immense trésor qu'elle souhaite vous voir le découvrir. Elle ne désire ni révéler sa présence au grand jour, ni que quiconque ait vent de ses actes, aussi faites semblant d'être toujours vous-même.

En tant que dragon d'argent, vous avez le pouvoir de lancer les sortilèges ci-après. 1er niveau: *lecture de la magie, sommeil*; 2ème niveau: *invisibilité, verrou magique; 3ème niveau: protection contre les projectiles normaux*; 4ème niveau: *globe mineur d'invulnérabilité*; 5ème niveau: *métempsycose* (déjà utilisé).

Vous êtes capable de parler le commun, la langue des dragons d'argent, le gnome et l'elfe kagonestien. La totalité du savoir de votre esprit précédent est perdu, y compris la possibilité éventuelle de lancer des sorts.

De mauvais rêves vous tourmentent et il s'en faut de peu pour que vous parveniez à vous réveiller. Vous vous trouvez au sommet d'une montagne, surplombant la statue d'un dragon gigantesque. Quelque chose vous dit que ce Dragon est d'une importance capitale, qu'il renferme un trésor considérable. Regardant en direction du sud, vous apercevez une plaine noire d'ennemis au service des seigneurs-dragons. Des reptiles ailés envahissent le ciel et piquent droit sur vous. Vous vous retournez vers la statue du Dragon, mais elle paraît s'éloigner au fur et à mesure que vous essayez de la rejoindre. Les dragons maléfiques sont presque sur vous, crachant des jets de feu et de glace.

Vous vous réveillez en sursaut, avec des sueurs froides. Tout est calme.

Théros Féral, forgeron de son état, venait d'un lieu éloigné dans le nord quand ses pas le conduisirent dans la vallée de Havre plusieurs années avant les premières incursions des seigneurs-dragons. Il confectionnait principalement des armes et son art était célèbre dans toute la région, particulièrement chez les elfes de Qualinesti.

Quand les draconiens lancèrent leur attaque, Théros oeuvra contre eux au côté de Gilthanas. Il paya le prix de sa rébellion en perdant un bras, amputé par une escouade d'envahisseurs. Emmené jusqu'à Qualinost, Théros Féral accompagna les elfes en exil.

Au cours de leur fuite, il découvrit le bras d'argent, une prothèse magique qui remplaça son membre perdu. Doté de nombreuses et étranges propriétés, ce bras lui permit de recouvrer la santé et l'aida dans son travail de la forge.

La carrure impressionnante, bourru et avare de paroles, Théros n'est pas heureux à travailler avec les elfes; il préférerait la compagnie des humains, de préférence en se battant contre les draconiens qui l'ont estropié.

Silvart, également nommée Silvara, appartient à la nation de Kagonesti, un groupe d'elfes qui a rejeté les fioritures civilisées de leurs cousins orientaux. Les Kagonestiens ne travaillent pas le métal et vivent en harmonie avec la nature.

Silvart descend d'une longue lignée de femmes sensées, caractérisées par une complexion claire et la blancheur immaculée de leur chevelure (la plupart des Kagonestiens ont la peau sombre et des cheveux noirs). Avec la venue des Silvanestiens, Silvart est entrée au service de ces envahisseurs afin de percer à jour leurs actions et intentions (elle appartient à un réseau d'espions kagonestiens).

Silvart est d'une beauté stupéfiante, mais son rôle de servante l'oblige ordinairement à être couverte de crasse et avoir l'air farouche. Souhaitant permettre à son peuple d'échapper au fardeau que représentent les autres elfes, elle ne peut y parvenir sans appeler d'autres personnes à la rescousse.

Silvart est aidée dans ses missions par son chien, Dargo, un cooshee blanc comme neige possédant 27 points de vie.

Porthios est le fils et l'héritier de l'Oracle des Astres, le chef de la nation de Qualinesti. Il est également le frère aîné de Gilthanas et de Laurana.

Contrairement à ces deux derniers, Porthios est resté avec les siens et les a assités dans leur exode devant l'avance des armées-dragons. Il a veillé sur son père malade et c'est son vaisseau qui a découvert le premier la Baie de Harkun et la ville de Silvamori.

Porthios est un dirigeant avisé pour qui le bien-être de son peuple demeure le but suprême. Il considère d'un mauvais oeil l'attention accordée aux aventures écervelées de son frère tandis qu'il a aidé à tenir la barre du navire de la nation elfe. Il n'a aucun respect pour sa soeur, qui s'est enfuie avec le demi-elfe Tanis.

Théodènes fait autorité dans presque tous les domaines, à l'instar de tous les autres gnomes de Krynn. Aventureux, curieux et montrant un intérêt profond pour les objets mécaniques, les gnomes sont des bricoleurs hors pair. Il existe malgré tout un dicton qui dit: "Confie n'importe quel objet à un gnome si tu veux qu'il devienne inutilisable".

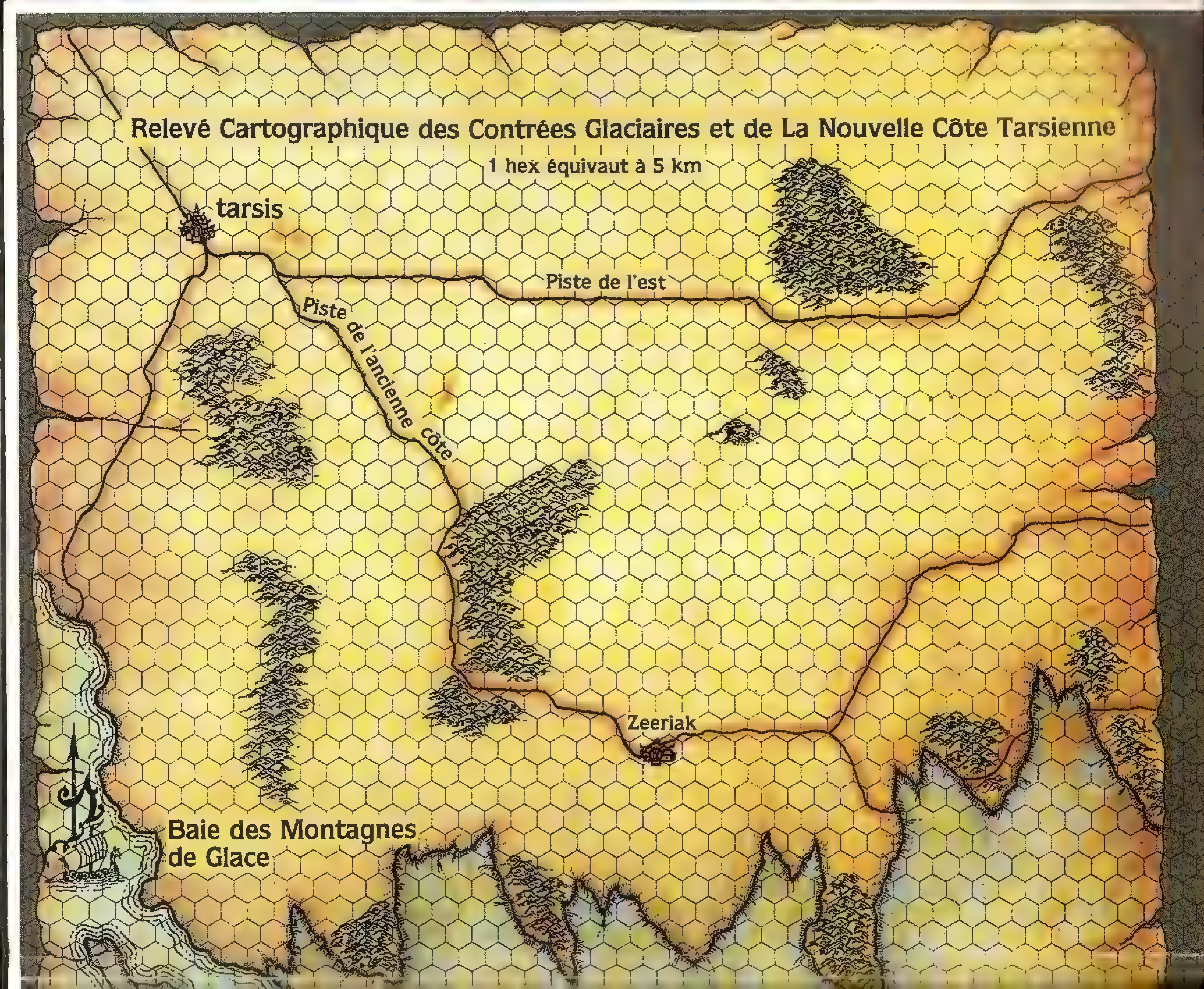
Théodènes est facile à vivre, serviable et incapable de tirer des leçons d'expériences passées. Bricoleur ultime, il transporte toujours un petit sac d'outils de formes bizarres, tous façonnés spécialement pour une tâche aujourd'hui oubliée.

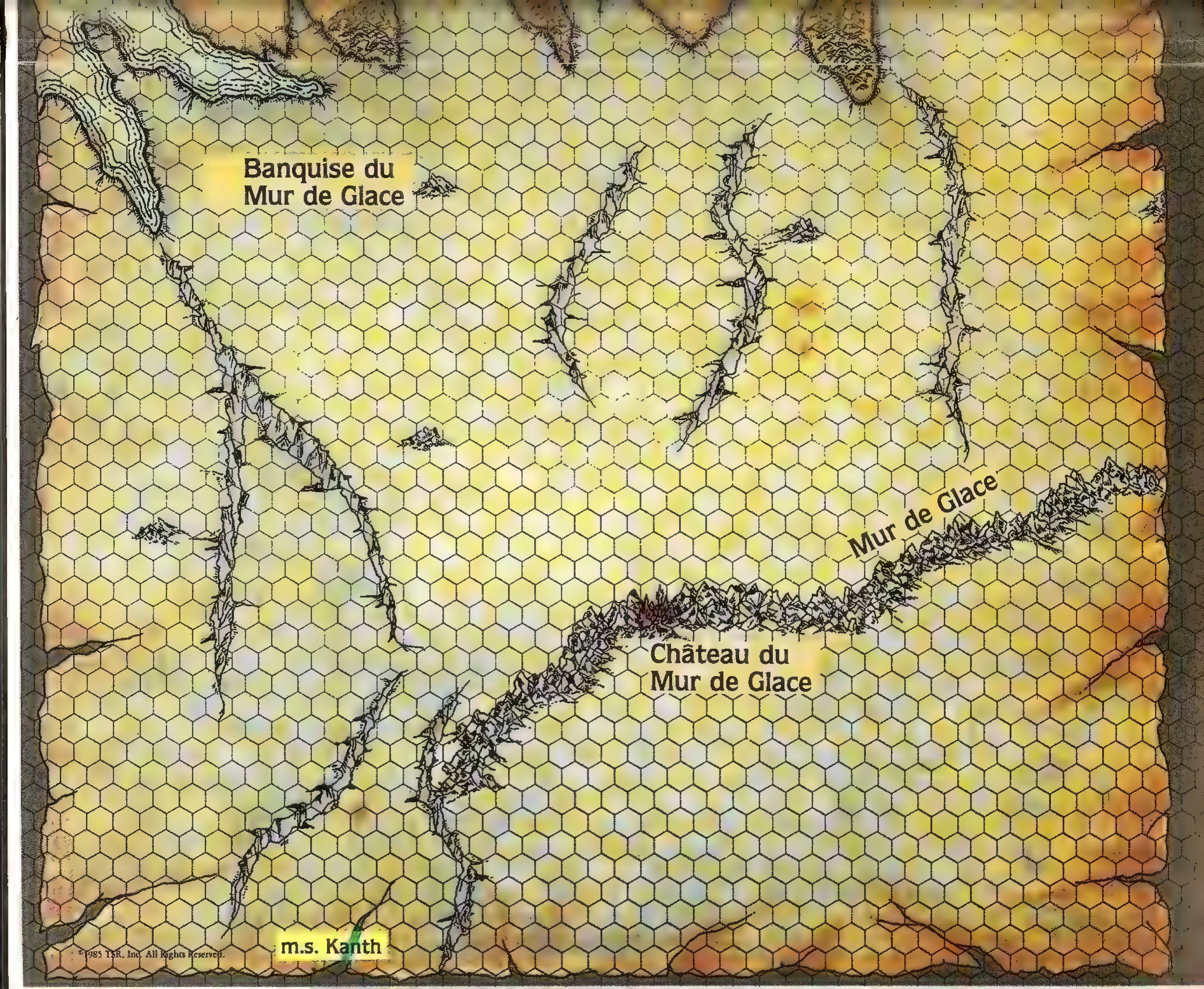
Théodènes se déplace avec son compagnon, un bébé-tigre aux dents de sabre baptisé Etoile. Le félin possède 2 DV, 16 pv, mord en infligeant 1-4 points de dégâts et se montre presque aussi insupportable que son propriétaire.

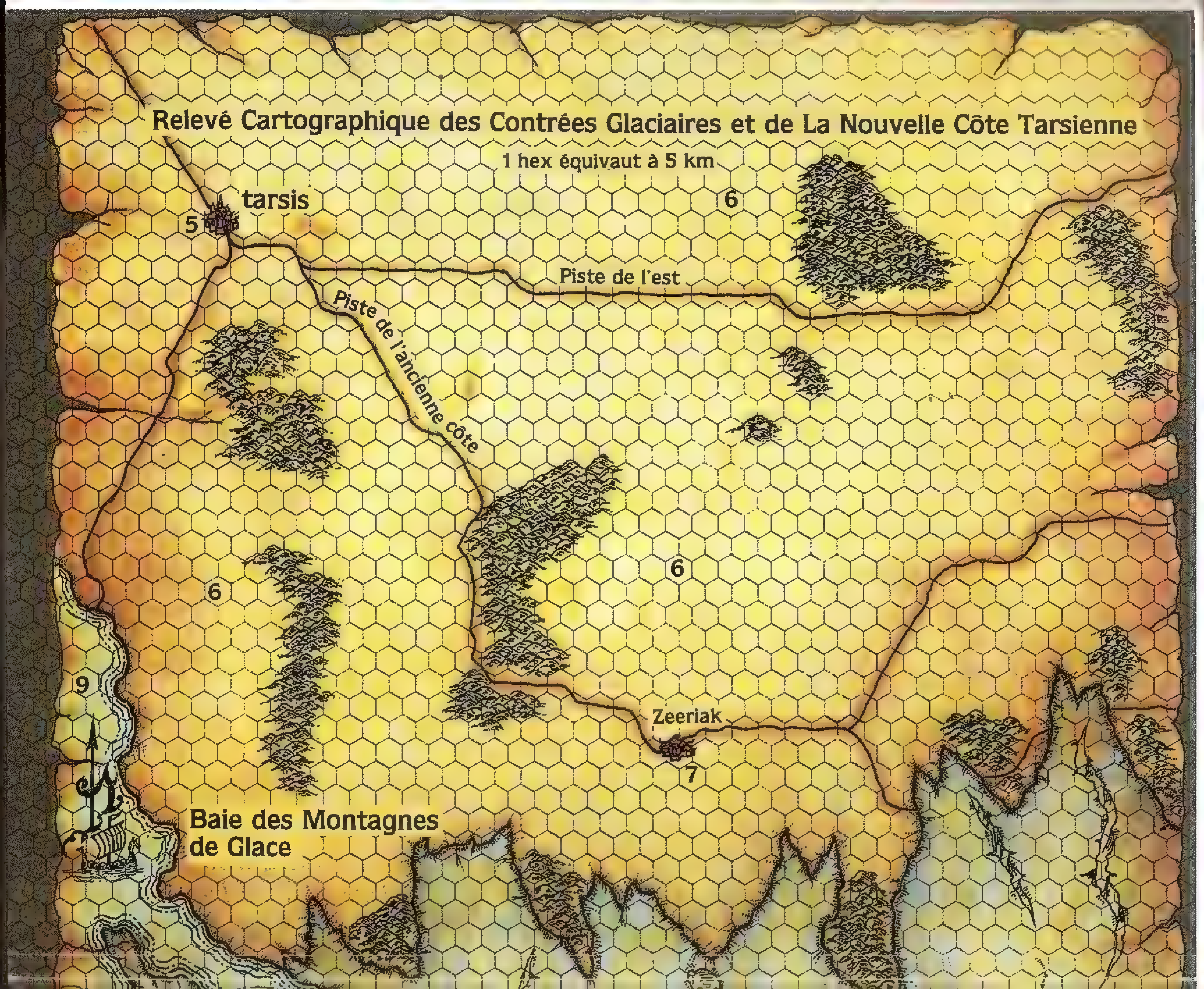
Jacquerrant est un baroudeur, un mercenaire qui se vend au plus offrant. Ayant servi aussi bien au sein des troupes solamniques que dans les armées-dragons avec des résultats moins que spectaculaires, il agit en ce moment pour son propre compte, recherchant le trésor de Grand Dragon pendant que les deux camps s'affrontent.

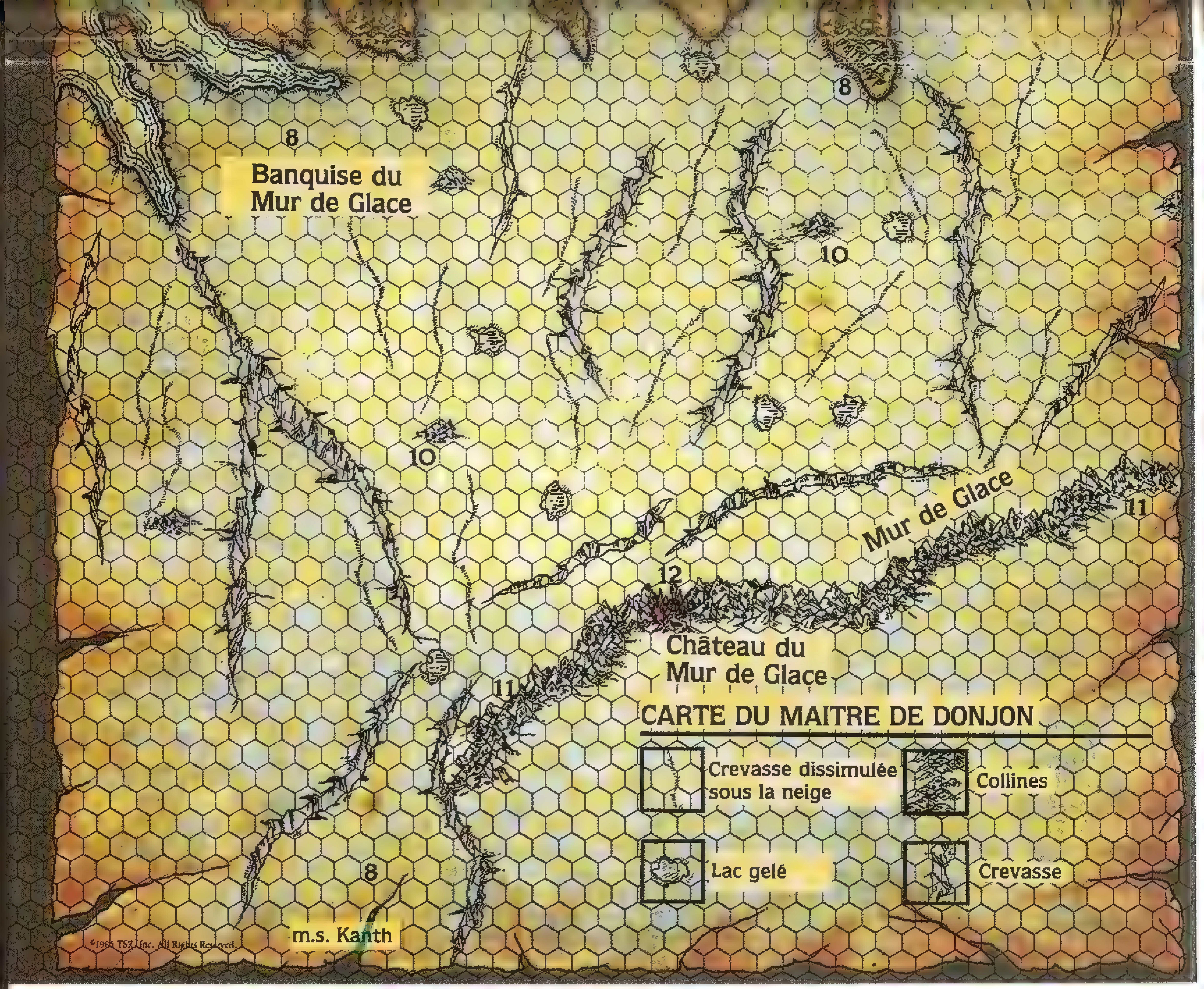
Jacquerrant n'est ni bon ni mauvais, seulement cupide. Une cache de gemmes vaut plus à ses yeux que toute une nation. Il se considère comme un chef aimé et respecté, un diplomate habile et un négotiateur hors pair. Outre les illusions qu'il entretient sur sa personne, il tend également à parler d'une voix forte lorsqu'il s'adresse à des étrangers ou des gens d'une autre race, confondant barrière du langage avec surdité.

Jacquerrant est armé de Tranche-Vie, une épée absorbeuse d'énergie qu'il prétend avoir achetée à sa mère sur son lit de mort.


Relevé Cartographique des Contrées Glaciaires et de La Nouvelle Côte Tarsienne
1 hex équivaut à 5 km
tarsis
Piste de l'est
Piste de l'ancienne côte
Zeeriak
Baie des Montagnes de Glace


Banquise du
Mur de Glace
Mur de Glace
Château du
Mur de Glace
m.s. Kanth
©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

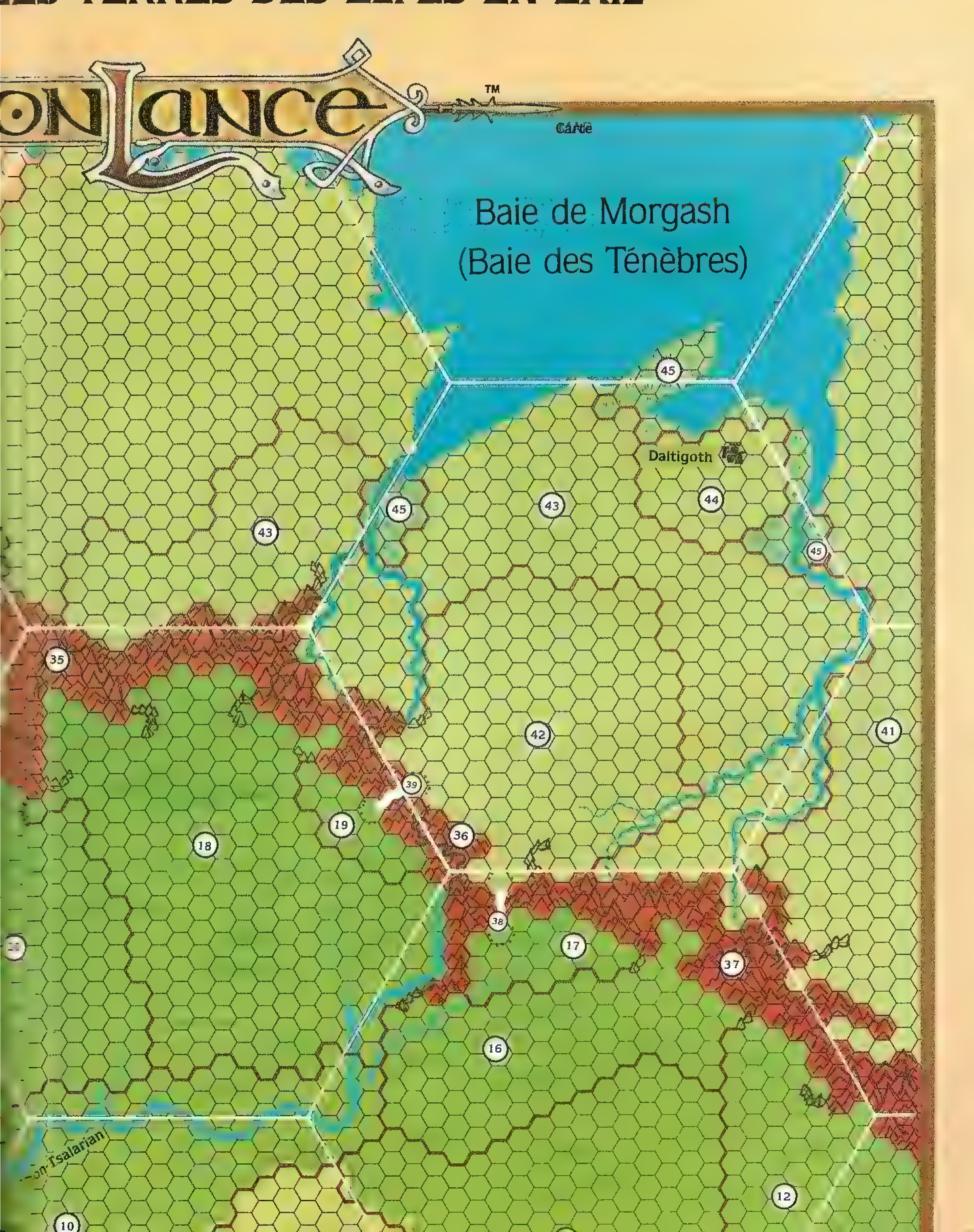

Relevé Cartographique des Contrées Glaciaires et de La Nouvelle Côte Tarsienne
1 hex équivaut à 5 km
tarsis
5
6
Piste de l'est
Piste de l'ancienne côte
6
6
Zeeriak
7
9
Baie des Montagnes de Glace


8
Banquise du
Mur de Glace
8
10
10
Mur de Glace
11
12
Château du
Mur de Glace
11
CARTE DU MAITRE DE DONJON
Crevasse dissimulée
sous la neige
Collines
Lac gelé
Crevasse
8
m.s. Kanth
©1985 TSR Inc. All Rights Reserved.

ERGOTH MERIDIONAL ET LES TE

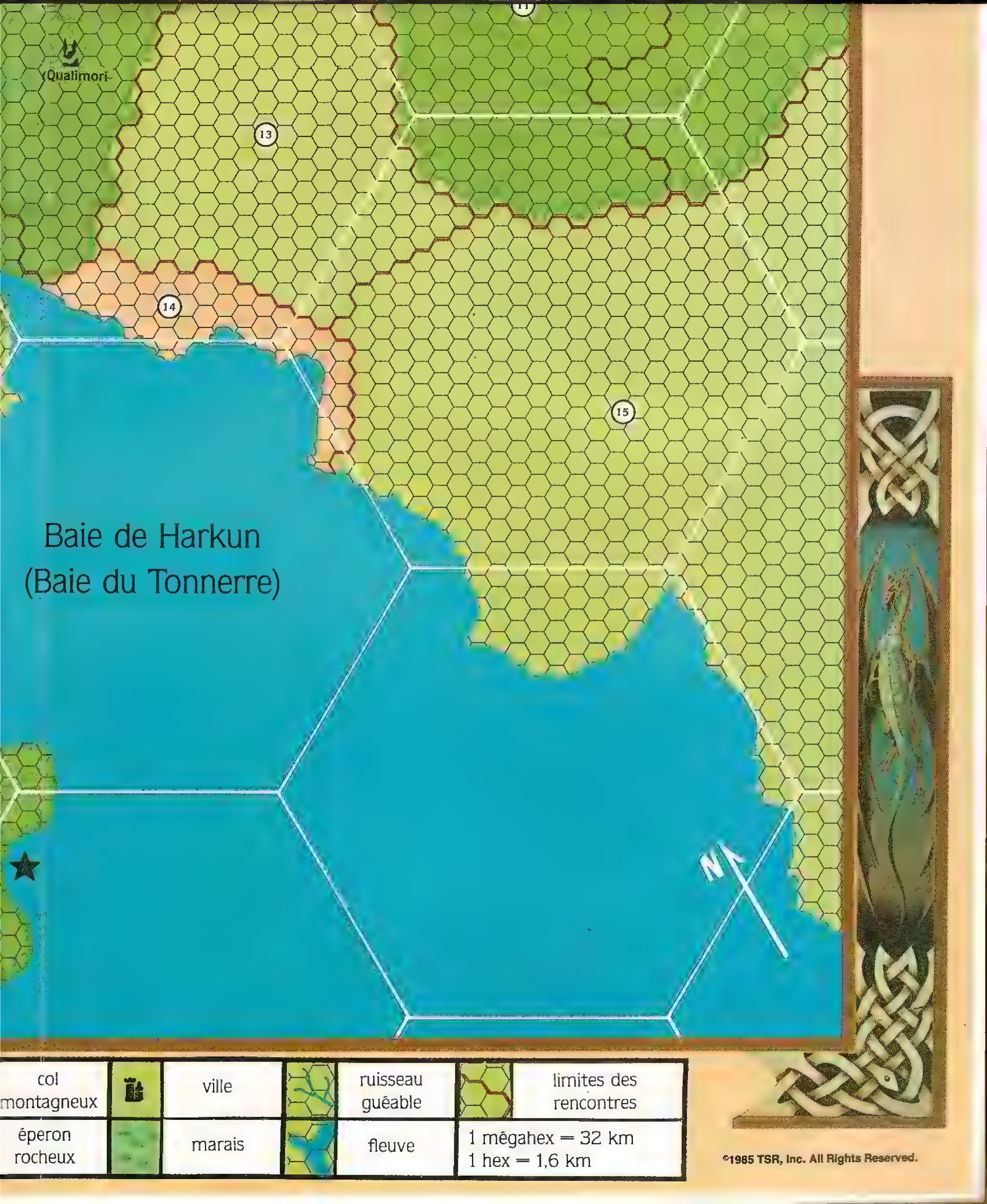


LES TERRES DES ELFES EN EXIL





9
Thon-Sorpon
7
26
8
4
Silvamori
3
2
5
6
1
eau
désert
haie
col
prairies
forêt
montagnes


Qualimori
13
14
15
Baie de Harkun
(Baie du Tonnerre)
N
col montagneux
ville
ruisseau guéable
limites des rencontres
éperon rocheux
marais
fleuve
1 mégahex = 32 km
1 hex = 1,6 km

Valon d'Abribrume
N
L
F
K
C
F
J
I
H
J
E
D
J
A
C
B
Légendes
piste
falaise
marches
donjon
Echelle:

TABLEAU DES STATISTI

NOM	CA	DE	DV	pv	AT	DEGATS	AS	DS	AL	CACAO	REF
Aigle géant	7	3"/48"	4	V	3	1-6/1-6/2-12	Oui	Oui	N	15	M
Ame en peine	4	12"/24"	5 + 3	V	1	1-6	Oui	Oui	LE	15	M
Araignée énorme	6	18"	2 + 2	V	1	1-6	Oui	Non	N	16	M
Araignée géante	4	3"*12"	4 + 4	V	1	2-8	Oui	Non	CE	15	M
Assassin	4	12"	3	V	1	1-8	Oui	Non	LE	20	MJ
Aurumvorax	0	9"(3")	12	60	1	2-8	Oui	Oui	N	9	M
Baluchitherium	5	12"	14	V	2	5-20/5-20	Non	Non	N	8	M
Bandits	6	12"	1	V	1	1-6	Non	Non	CE	20	M
Banshee	0	15"	7	37	1	1-8	Oui	Oui	CE	13	M
Basidirond	4	6"	5 + 5	V	1	2-8 + étouffement	Oui	Oui	N	13	M
Bec tranchant	6	18"	3	V	3	1-3/1-3/2-8	Non	Non	N	16	M
Buffle	7	15"	5	V	2	1-8/1-8	Oui	Oui	N	15	M
Bulette (requin des terres)	-2/4/6	14"(3")	9	V	3	4-48/3-18/3-18	Oui	Non	N	12	M
Cerf blanc	-5	24"	10	77	3	1-12/1-6/1-6	Non	Oui	LG	10	M
Cerf ordinaire	7	24"	3	V	1/2	2-8 ou 1-3/1-3	Non	Non	N	16	M
Chauve-souris géante	8	3"/18"	1/2	V	1	1-2	Non	Oui	N	20	F
Chèvre	7	15"	1 + 2	V	1	1-3	Oui	Non	N	18	M
Chien de lune	2/0/-2	30"	8 + 16	V	1	3-12	Oui	Oui	NG	2	M
Citadins	7	12"	1	V	1	1-6	Non	Non	LN	20	M
Cooshee	5	15"	3 + 3	V	1	7-10	Oui	Oui	N	16	M
Draconine, Baaz	4	6"/[15"] /18"	2	V	1/2	1-8 ou 1-4/1-4	Non	Non	LE	16	DL6-7
Draconien, Bozak	2	6"/[15"] /18"	4	V	1/2	1-8 ou 1-4/1-4	Oui	Oui	LE	15	DL6-7
Draconien, Kapak	4	6"/[15"] /18"	3	V	1	1-4 + poison	Oui	Non	LE	16	DL6-7
Draconien, Sivak	1	6"/[15"] /18"	6	V	3	1-6/1-6/2-12	Non	Oui	NM	13	DL6-7
Dragon blanc (Silvaire)	-1	9"/24"	10	70	3	1-6/1-6/5-30	Oui	Non	LG	10	M
Dragon blanc (éclaireur)	3	12"/30"	6	V	3	1-4/1-4/2-16	Oui	Non	CE	13	M
Dragon blanc (Grésil)	3	12"/30"	7	56	3	2-16/1-4/1-4	Oui	Non	CE	13	M
Dragon blanc, sub-adulte	3	12"/30"	7	21	3	2-16/1-4/1-4	Oui	Non	CE	13	M
Dragon bleu, vieux	2	9"/24"	10	60	3	3-24/1-6/1-6	Oui	Non	LE	10	M
Dragon des bois	5/1	6"/24"	V	V	1	1-2	Oui	Oui	CG	15	M
Elémental d'eau	2	6"/18"	16	V	1	5-30	Oui	Oui	N	7	M

ABBREVIATIONS

AL = alignement
AS = attaques spéciales
AT = nombre d'attaques par round
CA = classe d'armure
CACAO = coup atteignant une classe d'armure 0 (bonus de race, de force et d'arme non compris)
CB = chaotique bon
CM = chaotique mauvais
CN = chaotique neutre
DE = déplacement
DL (X)- = se trouve dans DL (X)
DS = défenses spéciales
DV = dés de vie
F = se trouve dans le FIEND FOLIO
LB = loyal bon
LM = loyal mauvais
LN = loyal neutre
M = se trouve dans le MANUEL DES MONSTRES
M2 = se trouve dans le MANUEL DES MONSTRES II
MJ = se trouve dans le MANUEL DES JOUEURS
N = neutre absolu
NB = neutre bon
NM = neutre mauvais
pv = points de vie
REF = livre de référence
S = spécial
V = variable

TABLEAUX DE RENCONTRES ALEATOIRES

Aux rencontres et événements prévus dans le cadre de ce module viennent s'ajouter les rencontres aléatoires que vous pouvez distiller à votre guise. Vous avez toute latitude de modifier la fréquence des tirages, voire même de n'en tenir aucun compte si le groupe s'avère considérablement affaibli. Bien menées, les rencontres aléatoires ajoutent piment et passion au jeu.

Utilisez les tables ci-dessous pour mettre en scène une rencontre aléatoire dans la première et seconde partie du Livre Second de DRAGONLANCE. Les Tables 1 et 3 présentent la liste de toutes les régions qu'il est possible d'explorer au cours de l'aventure. A droite se trouve une colonne libellée "Périodicité", précisant la fréquence des tirages pour déterminer qu'une rencontre aléatoire survient dans cette zone. Par exemple, "1/3 heures" signifie que vous devez jeter le dé toutes les 3 heures de jeu lorsque vous vous trouvez dans la région en question. Pour effectuer un tirage de rencontre aléatoire, lancez 1d10. Un résultat de 1 signifie le déroulement d'une rencontre aléatoire.

En ce qui concerne "Les dragons de glace", relancez 1d10 et ajoutez le résultat obtenu au nombre de la colonne libellée "Portée". Reportez-vous alors à la Table 2 pour découvrir la nature de la créature rencontrée.

Pour "Les dragons de lumière", lancez le dé indiqué dans la colonne de "Portée" et effectuez l'ajustement précisé à côté. Reportez-vous à la Table 4 pour déterminer la rencontre aléatoire en question.

Les caractéristiques sommaires de chaque créature figurent dans le Tableau des Statistiques des Monstres sur la couverture intérieure.

PREMIERE PARTIE: LES DRAGONS DE GLACE

Table 1: Tirages de rencontres aléatoires

Région	Périodicité	Portée
Tarsis	1/6 tours	0
Plaines arides	1/2 heures	+6
Banquise du Mur de Glace	1/4 heures	+14
Château du Mur de Glace	1/6 tours	+22

Table 2: Rencontres aléatoires

1. 1-4 marchands et leurs familles, en fuite
2. 2-8 voleurs
3. 2-20 gardes de la ville
4. 1-10 draconiens baaz
5. 1-10 draconiens kapak
6. 1-6 loups géants
7. 2-20 humains (bandits)
8. 2-12 draconiens bozak
9. 1 espion (tente d'alerter les draconiens quant à l'endroit où se trouvent les PJ).
10. 1 dragon bleu
11. 1 cerf blanc
    Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (d4 + 2) hexagones sur la carte.
12. 2-24 ogres
13. 1-6 âmes en peine
14. 1-8 oliphants
15. 1-4 aigles géants
16. 2-20 chèvres
17. 1-6 thanois
18. 1 rhinocéros à fourrure

TIQUES DES MONSTRES

NOM	CA	DE	DV	pv	AT	DEGATS	AS	DS	AL	CACAO	REF
Elfe, Kagonestien	6	15"	1 + 1	V	1	selon l'arme	Oui	Oui	N(C)	18	M
Elfe, Qualinestien	5	12"	1 + 1	V	1	selon l'arme	Oui	Oui	NG	18	M
Elfe, Silvanestien	5	12"	1 + 1	V	1	selon l'arme	Oui	Oui	LG	18	M
Espion	8	12"	T7	27	1	2-9	Oui	Non	LE	19	MJ
Esprit follet	6	9"/18"	1	V	1	selon l'arme	Oui	Oui	N(G)	19	M
Esprit des eaux	7	6"/12"	1/2	V	1	selon l'arme	Oui	Non		20	M
Feu follet	-8	18"	9	V	1	2-16	Oui	Oui	CE	12	M
Gardes	4	9"	1	V	1	1-8	Non	Non	LN	20	M
Gardes, capitaine	2	9"	5	V	1	3-10	Non	Non	LN	15	MJ
Gardien de pierre	2	10"	4 + 4	V	2	2-9/2-9	Non	Oui	N	15	M
Géant des collines	4	12"	8 + 1-2	V	1	2-16	Oui	Oui	CE	12	M
Golem de pierre	5	6"	14	60	1	3-24	Oui	Oui	N	8	M
Goule	6	9"	2	V	3	1-3/1-3/1-6	Oui	Oui	CE	16	M
Harpie	7	6"/15"	3	V	3	1-3/1-3/1-6	Oui	Non	CE	16	M
Humains	8	12"	1-4	V	1	1-6	Non	Non	N	V	M
Léopard des neiges	6	12"	3 + 2	V		1-6/1-3/1-3	Oui	Oui	N	16	M
Lion des montagnes	6	15"	3 + 1	V	3	1-3/1-3/1-6	Oui	Oui	N	16	M
Loup géant	6	18"	3 + 3	V	1	2-8	Non	Non	NE	16	M
Loup des glaces	5	18"	6	V	1	2-8	Oui	Non	NE	13	M
Malfrats	4	9"	F7	V	1	2-9	Non	Non	CE	15	MJ
Marchand	9	9"	1	V	1	1-6	Non	Non	LN	20	M
Margouille	2	6"/12"	6	V	4	1-6/1-6/2-8	Oui	Oui	CE	13	M
Minotaure	6	12"	6 + 3	V	2	2-8/1-8	Non	Oui	CE	13	M
Ogre	5	9"	4 + 1	V	1	1-10	Non	Non	CE	15	M
Oliphant	4	15"	8 + 4	V	4	3-12/3-12/3-12/3-12	Oui	Non	N	12	M
Ours des glaces	6	12"	6 + 2	V	3	2-16/1-8/1-8	Oui	Oui	N	13	DL6-7
Ours polaire	6	12"/9"	8 + 8	60	3	2-12/1-10/1-10	Oui	Non	N	12	M
Peuple des Glaces, garde de Harald	5	9"	12	V	3/2	5-12	Non	Non	LG	6	MJ
Peuple des Glaces, guerrier	5	9"	4	V	1	1-8	Non	Non	LG	18	MJ
Porc-épic géant	5	6"	6	V	1	2-8	Oui	Oui	N	13	M
Remorhaz	0/2/4	12"	12	V	1	6-36	Oui	Oui	N	9	M
Rhinocéros à fourrure	5	12"	10	V	1	2-12	Oui	Non	N	10	M
Sanglier, sauvage	7	15"	3 + 3	V	1	3-12	Non	Non	N	16	M
Taère	4	18"	3 + 6	V	3	1-6/1-4/1-4	Oui	Oui	N	15	M
Thanoi	4	9"/15"	4	V	2	1-8/1-8	Non	Oui	LE	15	DL6-7
Voleurs	4	12"	T5	V	1	2-9	Oui	Non	CE	18	MJ
Yéti	6	15"	4 + 4	V	2	1-6/1-6	Oui	Oui	N	15	M

19. 11-20 taères
20. crevasse recouverte de neige
21. 3-18 guerriers du Peuple des Glaces
22. 1-4 ours des glaces
23. 2-12 thanois
24. 1-6 léopards des neiges
25. 2-8 minotaures
26. Feal-Thas et Grésil
27. 2-12 minotaures
28. 2-8 loups des glaces
29. 3-12 thanois
30. 2-8 ours des glaces
31. 1-2 dragons blancs sub-adultes
32. 1 élémental d'eau

SECONDE PARTIE: LES DRAGONS DE LUMIERE

Table 3: Tirages de rencontres aléatoires

Région	Périodicité	Portée
Forêt des Qualinestiens	1/3 heures	d6+2
Forêt des Silvanestiens	1/2 heures	d6
Forêt des Kagonestiens	1/3 heures	d8+1
Montagnes	1/2 heures	d12+9
Val d'Abribrume	1/3 heures	d6+11
Territoire des ogres	1/4 heures	d8+18
Plaines dégagées	1/6 heures	d6+25

Table 4: Rencontres aléatoires

1. 3-12 elfes de Silvanesti
2. 2-12 elfes de Kagonesti
3. 1 cerf blanc
   Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (d4 + 2) hexagones sur la carte.
4. 1-4 cooshees
5. 1-2 porcs-épics géants
6. 1-4 sangliers sauvages
7. 3-12 elfes de Qualinesti
8. 1-6 cerfs ordinaires
9. 1-4 dragons des bois
10. 1-3 lions des montagnes
11. 10-20 bandits (humains)
12. 1-8 yétis
13. 1-6 margouilles
14. 2-8 harpies
15. 1-4 aigles géants
16. 1 cerf blanc (cf. 3)
17. 1-2 chiens de lune
18. 2-8 chauve-souris géantes
19. 1-3 feux follets
20. 1 dragon blanc envoyé en éclaireur
21. 10-15 ogres
22. 1-8 géants des collines
23. 1-2 baluchiteria
24. 1-8 draconiens sivak
25. 3-18 draconiens baaz
26. 10-30 bandits (humains)
27. 10-30 buffles
28. 3-18 becs tranchants
29. 1 bulette
30. 4-16 goules (uniquement la nuit)
31. 2-8 énormes araignées



LAURANA



GILTHANAS



ELISTAN



DEREK
DE GARDE
COURONNE



AARON DE
GRANDARC



SILEX
FORGEFEU



STURM
VIVELAME



TASSLEHOFF
RACLE-PIEDS



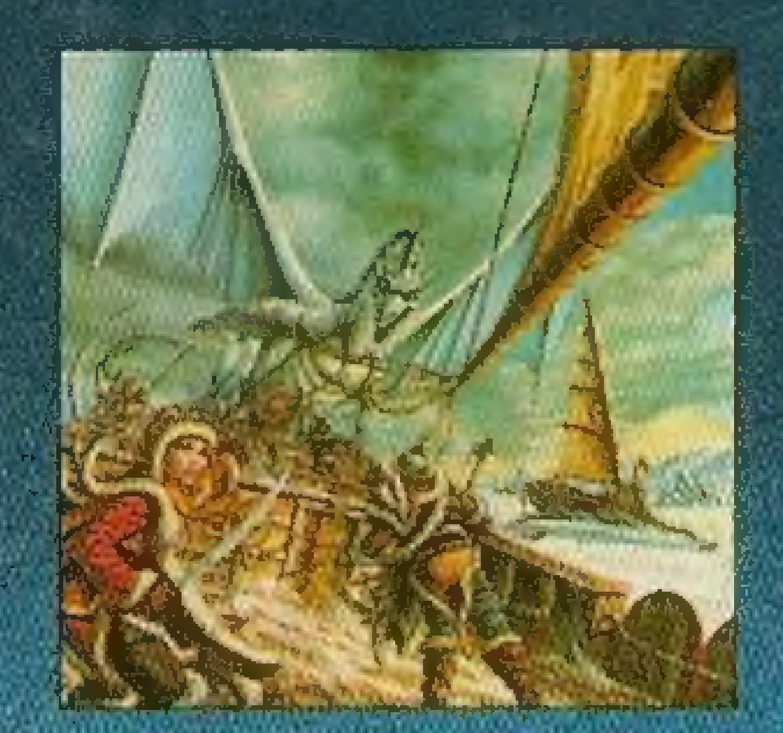
Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

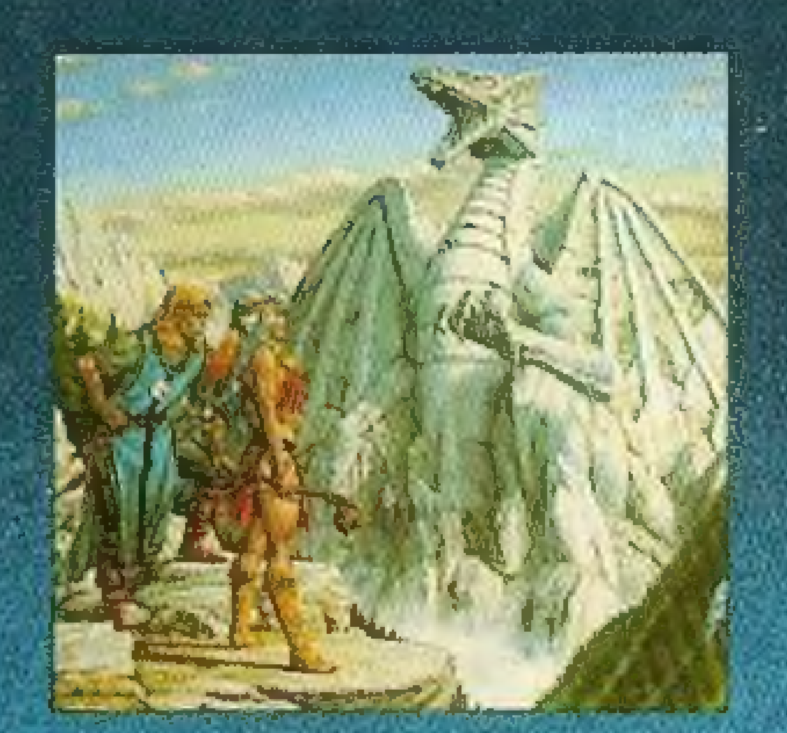
DRAGONLANCE™

Une Aventure pour les Règles Avancées

Les Dragons de Glace
de Douglas Niles

Les Dragons de Lumière
de Jeff Grubb





La saga de DRAGONLANCE continue !

Les évadés de Pax Tharkas sont désormais en sécurité dans le royaume des nains de Thorbardin. Vous avez gagné l'ancien port de Tarsis, en quête de vaisseaux pour les transporter hors d'atteinte des armées-dragons.
Mais tout a changé dans cette cité séculaire. L'océan a reculé au loin lors du Cataclysme et des draconiens rôdent ouvertement dans les rues désertes de ce port désaffecté.
Une nouvelle mission se présente à vous: récupérer un des légendaires Orbes des Dragons qui, jadis, permirent la destruction de ces reptiles ailés. Vos pas vous guideront vers le Château du Mur de Glace, repaire d'un terrifiant dragon blanc, accompagné de ses sinistres sbires...
Même si vous parvenez à déjouer les pièges de la banquise et à vaincre les gardiens maléfiques de la forteresse gelée, vos aventures sont loin d'être achevées. Car loin des champs de bataille d'Ansalon, l'île d'Ergoth s'est transformée en terre de refuge pour tous les elfes, où trois races cohabitent dans une paix fragile. Comment éviter les pièges diplomatiques des nations elfiques en conflit? Parviendrez-vous à percer le secret du Tombeau de Huma?
"Les dragons de glace" et "Les dragons de lumière" constituent les deux premières parties du Livre Second de l'épopée de DRAGONLANCE. Il est possible de jouer ces aventures aussi bien de façon autonome que comme des péripéties nouvelles au sein de cette grandiose saga.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

Ce module est conçu pour être joué avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS®.

Imprimé en FRANCE par Publi R.A. Paris